Da 22 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
280
Gennaio '12
GAMESVILLAGE.IT

IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

THE GAMES machine

150 ORE DOPO...

The Elder Scrolls V SKYRIM

Recensito il capolavoro di Bethesda!

IN GITA A DUBAI!

Spec Ops The Line

2K Games riemerge dalle sabbie di Dubai!

IL TERZO EPISODIO!

Saints Row

Eccessivo, ma con tanto stile!

WOW KILLER?

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Arriva il MMORPG di BioWare.
Preparate le vostre spade laser!

THE GAMES MACHINE N°280 - MENS - ANNO 23-12 € 3,99
Sprea editori ITALY
9 771129 232306
20280

DOSSIER

I RACCONTI DEL CAVALIERE OSCURO
UN VIAGGIO DI SOLA ANDATA NEL COMPLESSO UNIVERSO DI BATMAN!

RAPPELZ
THE TRIAL
GUERRIERO ITALICO!
IMPUGNA LA TUA ARMA E DISTRUGGI I TUOI NEMICI!
http://rappelz.gpotato.eu
100% ITALIANO. FANTASTICO MMORPG
http://www.youtube.com/user/RappelzItalia
http://twitter.com/rappelz_it
http://www.facebook.com//RappelzIT
gPotato
WWW.GPOTATO.EU
GALA
Global Online Community
© Gala Networks Europe Ltd. Tutti i diritti riservati.

Fotografa questo QR Code e corri sul blog di TGM Online! Scopri come fare a pagina 103!

EDITORIALE

WE WISH YOU...

Sono in ritardo. Sono oggettivamente in ritardo. Sono mostruosamente in ritardo. Non mancano che pochi minuti al via libera per la stampa e io ho di fronte un foglio bianco, con un cursore che non sa far altro che lampeggiare come se non ci fosse un domani.
Gli argomenti da trattare non mancano, ma ogni volta che comincio, niente mi sembra adeguato, al posto giusto. Vorrei parlarvi delle dichiarazioni di alcuni esponenti del team di Ghost Recon sulla pirateria nel mondo PC, ma sono un fail vivente, al quale sarebbe spropositato dedicare più di venti caratteri. Oppure della clamorosa marcia indietro sull'annuncio – o forse no, o forse sì – della versione PC di I Am Alone, titolo da cui mi aspetto molto, ma che è stato riscritto e ricominciato talmente tante volte da fare il giro. Anche in questo caso, tuttavia, si tratta semplicemente di un'uscita infelice, quindi possiamo andare oltre.

Ora che il foglio non è più così spaventosamente bianco, però, ho appena capito che il miglior argomento per questo editoriale non può che essere quello dei buoni propositi per il prossimo anno. Perché, inutile negarlo, ogni volta che si avvicina la mezzanotte del 31 dicembre, siamo tutti lì a programmare cosa fare per essere migliori all'indomani dell'alba del nuovo anno. Salvo poi ritrovarci 365 giorni dopo a ripetere le stesse promesse a noi stessi. Per capire se andrà realmente così anche questa volta c'è da aspettare un anno, l'ultimo della nostra Terra, almeno stando alle profezie dei Maya. Che non sono temibili come quelle di TMB, ovviamente. Ma torniamo a noi, o meglio, a me. Visto che del fatto che io debba mangiare più verdura immagino non vi interessi poi molto, o almeno non quanto a mia moglie, voglio pensare a cosa augurare al mondo dei videogiochi per l'anno che verrà.
La prima cosa che mi viene in mente è che mi piacerebbe davvero un sacco avere interlocutori meno ingessati, di quelli un po' vecchio stile. Che tornino a essere interessanti, come i Remedy quando presentavano il loro primo Max Payne, per intenderci. Sto parlando di gente che non vedeva l'ora di raccontarti cose sulla sua prossima creatura, che non si trincerava dietro tonnellate di "non posso rispondere", "non è ora il momento di parlare di questa feature" e cose così. Delle eccezioni ci sono, sia chiaro, ma sono, per l'appunto, eccezioni e il tono medio di molte delle interviste a cui assistiamo non è molto distante dai post partita delle gare di Serie A: un sacco di frasi fatte, un sacco di sorrisini e un sacco di cose mediamente poco entusiasmanti. Sotto questo punto di vista, Molyneux, è sempre stato foriero di interviste interessanti, pur se esagerate nel senso opposto, come scriviamo nella Time Machine – Reloaded di questo mese.

> OGNI VOLTA CHE SI AVVICINA LA MEZZANOTTE DEL 31 DICEMBRE, SIAMO TUTTI LÌ A PROGRAMMARE COSA FARE PER ESSERE MIGLIORI, ALL'INDOMANI DELL'ALBA DEL NUOVO ANNO. SALVO POI RITROVARCI, 365 GIORNI DOPO, A RIPETERCI LE STESSE PROMESSE

La seconda cosa che vorrei tanto cambiasse è il criterio con cui i vari publisher ingolfano gli scaffali. Troppi sono stati i prodotti che si sono cannibalizzati nell'anno in corso, e ci sono un sacco di piccole (e grandi) perle che sono rimaste soffocate da release date scelte non si sa da chi, non si sa perché, ma sicuramente sotto Natale. Come se uno avesse settordicimila euro e potesse comprare tutto.

E arriviamo alla terza e ultima richiesta, in modo da poter congedare il Genio della Lampada del 2012 e lasciarvi ai vostri luculliani pranzi festivi. Mi piacerebbe un sacco che questo settore ritrovasse, in quel piccolo angolo buio della soffitta, un sacchettino di coraggio, da utilizzare come condimento. Con quella spezia, immagino un Call of Duty "X" o un Battlefield "N" capaci di cambiare le carte in tavola, di stravolgere il mondo degli sparatutto. Oppure, per non limitarsi ai soli marchi noti, immagino una nuova IP che arriva dal nulla e spiazza tutti, capace di divertire senza rub... ehm, prendere in prestito idee a destra e a manca, accontentandosi di essere derivativa per riempire i forzieri di dobloni. È tanta roba, lo so. Ma accontentarsi non è mica sempre un bene, no?

Credo di avere un ultimo desiderio a disposizione, perché in fin dei conti questo è il mio editoriale e posso barare un po'. Il mio pensiero, e il nostro grazie, sono per voi, che ci sostenete e ci apprezzate, pur senza risparmiare una singola critica. A nome di tutta la redazione, non posso far altro che augurarvi un anno fuori parametro, molto meglio di quanto possiate mai sperare per voi stessi.

Buona lettura e buon anno, amici...
Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it

SOMMARIO

GENNAIO 280

THE GAMES machine

PAGINA 50 — BATMAN: ARKHAM CITY

PAGINA 56 — SAINTS ROW: THE THIRD

PAGINA 62 — L.A. NOIRE

PAGINA 66 — NEED FOR SPEED: THE RUN

PAGINA 68 — ROCHARD

PAGINA 72 — IL SIGNORE DEGLI ANELLI LA GUERRA DEL NORD

PAGINA 22 — STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

PAGINA 28 — THE SECRET WORLD

CONTENUTI DI QUESTO MESE

111 Adso!
113 Backstage
12 Beta Machine
106 Bovabyte
104 ConsoleMania Corner
3 Editoriale
112 Euforia Paradossa
6 GamesVillage.it
90 Hardware
83 IndieZone
10 Massive News
102 Replay
4 Sommario
96 TecnoTGM
80 TGM Classic
108 TGM Mail
100 Time Machine Reloaded
20 TMB's Intro
8 Voci di corridoio

DOSSIER

14 I Racconti del Cavaliere Oscuro

PREVIEW

38 Diablo III
34 Spec Ops: The Line
22 Star Wars: The Old Republic
28 The Secret World

REVIEW

50 Batman: Arkham City
78 Budget Zone
72 Il Signore degli Anelli La Guerra del Nord
62 L.A. Noire
66 Need for Speed: The Run
74 Off-Road Drive
68 Rochard
56 Saints Row: The Third
76 Sonic Generations
70 The Book of the Unwritten Tales
42 The Elder Scrolls V: Skyrim

GAMES VILLAGE

A cura di Claudio "keiser" Todeschini (keiser@sprea.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

Siete pronti a cominciare l'anno nuovo? Dai, che tanto è l'ultimo! O almeno così dicono i Maya, e se lo dicono loro... buon anno a tutti!

La rivista che state sfogliando è numerata come il primo numero del 2012, ma dovreste averla tra le mani a pochi giorni dalla fine dell'anno. Sempre che le previsioni di uscita di questo numero di TGM non siano troppo sballate, sempre che io abbia interpretato correttamente i mugugni e grugniti che il ToSo spaccia per comunicazioni verbali, sempre che il vostro edicolante di fiducia non abbia deciso di chiudere baracca e burattini per andarsene in vacanza e riaprire solo dopo l'Epifania, e soprattutto sempre che lo stampatore non si sia svegliato di malumore e abbia deciso che TGM di gennaio esce a gennaio. Nel qual caso, auguri e tante belle cose. Per tutti gli altri, avrete con ogni probabilità già aperto i regali di Natale, starete provando con fatica a digerire tutte le cosine buone che sono finite sulla tavola per il pranzo/cenone, e potreste anche essere in procinto di festeggiare a dovere l'anno nuovo. Non ci sono problemi, ciascuno festeggi come meglio crede, come preferisce, in compagnia di chi vuole. L'importante è che in questo periodo di vacanza, che per qualcuno sono solo pochi giorni, per altri sono due settimane filate, ciascuno trovi del tempo per videogiocare come avrebbe voluto fare durante il resto dell'anno, quando i mille altri impegni non permettono di dedicarsi al massimo alla propria passione: per qualcuno si tratterà di provare l'ultimo gioco scartato dalla confezione il venticinque di dicembre, per molti (e io mi metto diretto tra questi) l'occasione per "recuperare" e cercare di smaltire la lunga, lunghissima pila di titoli che avresti tanto voluto giocare ma non hai mai avuto neppure il tempo di installare; per qualcun altro persino il momento giusto per dedicarsi a un po' di sano retrogaming, rispolverando qualche gioco di cui abbiamo parlato nella rubrica TGM Classic, o magari ripescare indimenticate glorie del passato trastullandosi con qualche emul--- ehg! coff! argh! cough! ach! Insomma, ci siamo capiti. Non importa dove, come o con chi festeggiate, l'importante è che queste siano feste (anche) videoludiche!

Una cosa va detta, senza timore di smentita: il 2011 che si sta per concludere è stato un anno davvero intenso, sotto tanti punti di vista: innanzitutto ludico, perché di roba bella, ma veramente bella, ne è uscita davvero un sacco, e ve ne parliamo in abbondanza nello speciale che troverete sul sito dedicato ai migliori giochi dell'anno, per tutte le piattaforme e per tutti i gusti. È stato un anno molto ricco anche per GamesVillage.it: dopo il debutto in una fredda mattina dei primi di novembre del 2010, il sito è andato lentamente crescendo con il passare del tempo, correggendo magagne e cosucce che non funzionavano benissimo, introducendo piccole e grandi novità nel corso dei mesi, a partire dall'integrazione dei commenti tra sito e forum, che permette di "discutere" di una news, di un'anteprima o di una recensione sia nello spazio dei commenti in fondo all'articolo che nel topic aperto automaticamente ogni volta che viene pubblicato, senza necessità di un doppio account ma mantenendo un'unica login. Senza stare a elencare tutto quanto, val la pena però segnalare l'ultima novità, fresca fresca di questi giorni, ossia

▲ *Mai come in queste settimane la home page di Gamesvillage.it è affollata di novità!*

▲ *Uno degli speciali più apprezzati di questo mese raccoglie i migliori MOD per Skyrim, tutti da provare!*

GIOCO FEDELTÀ

ECCO I GIOCHI CHE VERRANNO MESSI IN PALIO QUESTO MESE SUL FORUM DI TGMONLINE. *PARTECIPARE È SEMPLICISSIMO*: PER SAPERNE DI PIÙ NON VI RESTA CHE ANDARE SUL FORUM ED ENTRARE NELL'AREA CHIAMATA "L'ARENA DEL GIOCO FEDELTÀ".

GAME OF THRONES - GENESIS - HALIFAX

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS - UBISOFT

SONIC GENERATIONS - HAFALIX

▲ *Ezio Auditore è uno di quei personaggi ai quali una bella videorecensione non si nega di certo. Da non perdere!*

l'apertura di una pagina su Facebook dove tenersi sempre aggiornati su tutto ciò che viene pubblicato sul vostro sito preferito. Mi raccomando, "piacetela" e seguiteci anche tramite social network! L'indirizzo, manco a dirlo, è facebook.com/gamesvillage.it. E a proposito di forum, come ricorderete senz'altro dalle due pagine del mese scorso, i due forum (quello di GamesVillage.it e di TGM Online) sono stati aggiornati all'ultima versione di vBulletin, che li ha resi più leggibili, veloci e facilmente consultabili dalle migliaia di lettori e utenti che tutti i giorni li frequentano. A loro va, come sempre, il nostro più sentito "GRAZIE" per la presenza di ogni giorno, in ogni topic, che poi è ciò che rende davvero vive e uniche le nostre/vostre due community.

▲ *Due immagini assolutamente bipartisan, come si usa dire oggi: il forum di GamesVillage.it...*

Scendendo maggiormente nel dettaglio, il mese appena trascorso su GamesVillage.it è stato ricchissimo, complice anche la valanga di giochi che ci sono arrivati tra capo e collo negli ultimi due mesi, e che ci hanno tenuti impegnati per parecchio tempo: L.A. Noire PC, The House of the Dead: Overkill – Extended Cut, il deludente GoldenEye 007: Reloaded, Epoch, Need for Speed: The Run, gli spassosissimi Super Mario 3D Land e Rayman Origins, Serious Sam 3: BFE, Assassin's Creed: Revelations (disponibile anche come VideoRecensione), ecc. ecc.
Da non perdere, oltre alle anteprime e agli hands-on, anche i dossier de "L'Arrogante", la voce senza peli sulla lingua della redazione di GamesVillage.it: l'ultimo pubblicato, nonché uno dei – giustamente – più caldi di questo mese, riguarda la scelta dei siti delle riviste di Sprea Editori di impedire l'embed dei filmati nei forum dopo la recente decisione della SIAE di far pagare anche i siti che "hostano" l'embed, e non il filmato fisico (come YouTube, Vimeo ecc., che già hanno accordi specifici con l'ente). Se l'argomento vi interessa, volete dire la vostra, o siete semplicemente curiosi di sapere se la faccenda ha preso una piega diversa e si è conclusa per il meglio, cosa che anche noi ci auguriamo nel momento in cui scriviamo queste poche righe, non dovete far altro che andare su GamesVillage.it, nella sezione Dossier, e recuperare l'ultima puntata de "L'Arrogante"!

Per questo mese è tutto, ci si becca online!

► *SIAE ed embed video, la ricetta perfetta per uno degli editoriali più discussi di questo mese.*

▲ *... e quello di TGM Online, le due community che sono il nostro fiore all'occhiello!*

VOCI DI CORRIDOIO

A cura di: Claudio "Keiser" Todeschini (keiser@sprea.it)

PENDULO STUDIOS ANNUNCIA YESTERDAY

Concluse in maniera più o meno definitive le avventure di Runaway e Hollywood Monsters, per lo sviluppatore spagnolo è giunto il momento di dedicarsi a una nuova storia. Yesterday è un'avventura punta e clicca prevista per l'estate prossima e che, pur mantenendo lo stile "cartoon" particolarmente curato che da sempre caratterizza tutti i lavori di Pendulo, abbandonerà i toni e la leggerezza della commedia, e sarà invece un thriller dai toni cupi.
La storia è ambientata nella città di New York, dove i senza tetto cominciano a sparire uno dopo l'altro, solo per essere ritrovati in cenere, bruciati vivi. Nel frattempo, sui palmi delle mani di persone apparentemente senza alcun legame tra loro cominciano a comparire inquietanti cicatrici a forma di Y. Nell'avventura controlleremo tre personaggi giocabili chiamati a indagare su questi accadimenti: Henry White, un giovane e ricco ereditiero, e il suo amico Cooper. A loro si affiancherà il misterioso John Yesterday, trascinato suo malgrado in quest'avventura dopo che la sua memoria è stata completamente spazzata via.

NUOVE MINACCE TERRORISTICHE PER UBISOFT

Anche se Ghost Recon Future Soldier per PC è stato cancellato, o meglio, convertito in titolo online, il publisher francese e Tom Clancy pare si faranno perdonare con Rainbow 6 Patriots, sviluppato da Ubisoft Montreal con la collaborazione di Red Storm, e in uscita per il 2013. Dopo venticinque milioni di copie vendute, Ubisoft ha deciso di far intraprendere alla serie una nuova direzione, puntando in maniera radicale sull'emotività e sulla storia, senza dimenticare i punti cardini del gioco di squadra, delle tattiche antiterroristiche e del realismo dei combattimenti. La trama vedrà il team Rainbow impegnato ad affrontare una nuova minaccia terroristica, i "True Patriots", gruppo rivoluzionario che ritiene il governo americano ormai in balia dell'avidità dei politici e degli interessi delle lobby, e che per cambiare il proprio paese sono disposti a tutto.
Accanto alla campagna single player, R6P offrirà anche diverse modalità multiplayer e in cooperativa, di cui vi parleremo sul prossimo numero di The Games Machine. Stay tuned!

I PRIMI RISULTATI DELL'EFFETTO KINECT

È passato più di un anno dal debutto del controller motion sensor di Xbox 360, e per festeggiare Microsoft ha annunciato la versione commerciale di Kinect per Windows, prevista per l'inizio del prossimo anno. Questa suite offrirà ai professionisti una serie di strumenti per lo sviluppo di nuove applicazioni, e non solo di natura prettamente industriale. A tutt'oggi sono oltre 200 le aziende che hanno aderito al programma pilota di Kinect per Windows per esplorare le possibilità offerte dalla periferica. Ma a cercare di sfruttarla in ambito non ludico sono stati soprattutto privati, appassionati e studiosi che da tempo stanno lavorando con il software di sviluppo per Windows, prima tramite i driver non ufficiali e poi con quelli rilasciati da Microsoft sei mesi fa. Sono nate diverse applicazioni e usi innovativi in campi come la sanità e l'istruzione: Tedesys (Spagna) sta lavorando a un'integrazione della periferica in sala operatoria; il Lakeside Center for Autism negli Stati Uniti la sfrutta per cercare di migliorare le capacità dei bambini affetti da autismo, mentre il Royal Berkshire Hospital britannico sta implementando un programma di riabilitazione per i pazienti colpiti da infarto. Per maggiori informazioni: xbox.com/kinecteffect.

RITORNA ARMY MEN!

Ricordate la saga videoludica con i "soldatini" di plastica, iniziata benissimo un sacco di anni fa, e lentamente scivolata nell'oblio per colpa di una serie di titoli poco ispirati e per nulla divertenti? Un gruppo di appassionati sta lavorando a un seguito non ufficiale, indipendente e gratuito, sfruttando l'Unreal Development Kit: abbandonata quella isometrica, il gioco opta per una più moderna visuale in terza persona. Non vestiremo più i panni del coriaceo Sarge, ma del caporale Wallace Aron Niles della squadra Foxtrot, impegnato in una missione per salvare il mondo di plastica dalla minaccia di Grey Doctor. A nostra disposizione un arsenale di nove armi e cinque veicoli guidabili, la possibilità di attacchi melee e una squadra di soldatini verdi a cui impartire ordini. Per chi volesse dargli un'occhiata, è possibile scaricare una versione alpha del mod all'indirizzo indiedb.com/games/army-men-3.

L'OMBRA DEL VATICANO SI STENDE SUI NOSTRI MONITOR

Altro che il Banchiere di Dio, altro che Marcinkus e Calvi, altro che il Codice da Vinci! La nuova avventura episodica di Adventure Productions e 10th Art Studio esplorerà i misteri all'ombra del cupolone di San Pietro come mai li avete conosciuti. Nel primo episodio di Shadows on the Vatican, intitolato Greed (avidità), vestiremo i panni di James Murphy, ex prete e ora medico a Chicago, in visita a Roma per trovare il suo vecchio amico Cristoforo: manco a dirlo si troverà a indagare sulla scomparsa di una misteriosa valigetta contenente documenti compromettenti per la Santa Sede. Da questo incidente prenderà il via un'avventura molto più complessa e articolata di quanto possa sembrare all'inizio, in cui saranno portati alla luce gli intrighi di palazzo di uno degli Stati più potenti e avvolti nel mistero di tutto il mondo.
Al momento non abbiamo una data di uscita certa per il primo episodio del gioco, ma vi consigliamo di tener d'occhio il sito ufficiale alla pagina shadowsonthevatican.com.

EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON ARRIVERÀ ANCHE SU PC

Per tutti coloro che hanno voglia di sterminare un po' di insetti enormi come si usava fare nei film di fantascienza degli anni Cinquanta, D3Publisher ci fa sapere che il suo recente Earth Defense Force: Insect Armageddon, uscito qualche mese fa su console, arriverà presto anche su PC tramite Steam. Nel gioco saremo chiamati a difendere la città (fittizia) di New Detroit dagli invasori alieni, che per colpire in maniera più efficace si avvalgono di un vero e proprio esercito di insetti bio-ingegnerizzati, enormi e potentissimi. La versione console offriva la modalità cooperativa in split-screen e online, che dovrebbe essere mantenuta anche su PC. A parziale compensazione del ritardo con cui esce rispetto alle controparti Xbox 360 e PS3, il gioco verrà distribuito con tutti e quattro i DLC rilasciati fino a oggi.

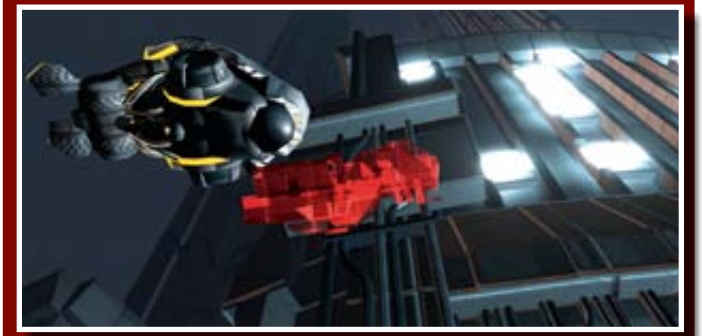
CITY INTERACTIVE VA ALLA GUERRA (MONDIALE)

Il nuovo sparatutto in prima persona di City Interactive, che negli anni passati ci ha regalato titoli non proprio memorabili, si intitolerà Enemy Front, uscirà la prossima primavera e sarà mosso dal Cry Engine 3. A occuparsi dello sviluppo sarà Stuart Black, già autore dello shooter di Criterion del 2006 che ne porta il nome, e che fino all'anno scorso si era occupato di Bodycount per Codemasters, prima di trasferirsi in City Interactive. Ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, Enemy Front racconta con estrema crudezza e realismo la storia di un soldato spedito dietro le linee nemiche per svolgere missioni di ogni sorta, dal sabotaggio delle basi delle SS a scontri a fuoco con i nazisti. Pur raccontando una storia fittizia, il gioco attraverserà tutti gli anni, le battaglie e i luoghi cruciali del conflitto, dalle campagne francesi fino a Berlino, per concludersi in una base missilistica segreta dove sventare una minaccia che potrebbe garantire ai nazisti la vittoria. Il tutto senza trascurare quanto accaduto nella Tana del Lupo, il quartier generale di Hitler, e la decifrazione del codice Enigma. Per quel che riguarda l'aspetto puramente tecnico, l'utilizzo del Cry Engine 3 dovrebbe assicurare immagini spettacolari e mappe che vengono modificate dai proiettili, dalle granate e dai colpi di artiglieria.

E chissà: dopo tanti shooter bellici "moderni", un ritorno alla cara (si fa per dire), vecchia Seconda Guerra Mondiale potrebbe essere ciò che molti giocatori stanno aspettando con ansia...

ANNUNCIATO RETROVIRUS

Se leggendo questa voce di corridoio la mente corre a Descent, non siete sulla cattiva strada; come il capolavoro di Parallax Software del 2005, anche Retrovirus è uno shooter in prima persona con sei gradi di libertà. Il secondo titolo dello studio indipendente Cadenza Interactive (che ha debuttato con il tower defense Sol Survivor) ci riporta negli anni '80 e nella loro visione un po' naif della realtà virtuale, mettendoci al comando di un programma antivirus, armato degli strumenti necessari per eradicare ogni software maligno dai sistemi a cui ci "colleghiamo". Oltre a dover esplorare un mondo senza un "sopra" e un "sotto" di riferimento e a risolvere alcuni enigmi basati sulla fisica, dovremo combattere contro le difese del virus.
Per farlo, potremo personalizzare la nostra astronave-software con diversi plug-in. In aggiunta alla campagna in solitaria, che ci porterà a indagare sulle origini del virus e alla sua eliminazione definitiva, il gioco offre una serie di modalità multiplayer, cooperative e competitive.



FATSHARK ANNUNCIA KRATER

Lo sviluppatore svedese Fatshark (Lead and Gold, Bionic Commando Rearmed 2) sta lavorando a Krater, un action RPG previsto per il prossimo anno; curiosamente, è già possibile partecipare alla fase di alpha test privato, perché la software house intende coinvolgere in maniera massiccia i giocatori fin dalle prime fasi dello sviluppo, così da poter modificare il design secondo le loro esigenze e richieste. Il gioco è ambientato in un futuro post-apocalittico, nei pressi dell'enorme cratere (da cui il titolo del gioco) lasciato da un asteroide che si è schiantato sulla terra. La campagna principale potrà essere giocata sia in solitaria che in cooperativa, al comando di una squadra di sopravvissuti che tirano a campare come mercenari e saccheggiatori alla ricerca di fama e fortuna. Sarà possibile controllare tre personaggi contemporaneamente, che nel corso del gioco potranno migliorare, crescere di livello, ma anche subire ferite permanenti e persino morire. Maggiori informazioni alla pagina kratergame.com.

RITORNA MECHWARRIOR!

Dopo tanti anni, tante attese deluse, tanti annunci e tante smentite, arriva finalmente la conferma ufficiale dello sviluppo di MechWarrior Online, sviluppato da Piranha Games e pubblicato da Infinite Game Publishing. Ambientato nell'anno 3049, durante le prime fasi di una enorme guerra intergalattica, questo titolo free-to-play ci metterà al comando delle più potenti macchine belliche mai costruite dall'uomo, i BattleMech, che potremo personalizzare e potenziare in modo da renderli più adatti al nostro ruolo in battaglia.

I combattimenti online spaziano dalle sfide individuali o a squadre delle modalità Conquest e Versus, alle missioni da completare insieme alla propria gilda di Mercenari nelle battaglie della Merc Corps dove si lotta per il prestigio e il potere. Al momento non abbiamo molte altre informazioni, se non quelle che troverete girando pagina, nelle Massive News. Nel mentre, il consiglio è quello di collegarsi al sito ufficiale (mwomercs.com) per cominciare "prenotare" il nome per il proprio mech!

A cura di **Paolo Davide "Mascalzone" Lumia** (masca@sprea.it)

MASSIVENEWS

Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: tutto quello che fa mass-notizia si trova qui!

Bentornati e buon Natale a tutti i lettori di queste pagine dal vostro redattore massivo (a proposito, ma quanti siete? Fatevi sentire nel thread dedicato a questo numero nel forum di TGM Online, così ci facciamo gli auguri!). Questo mese inizio con un breve excursus su quella che è la fiera dei MMO per eccellenza, ossia il G-Star, tenutosi a Busan dal 10 al 13 novembre. Trattasi di sorta di E3 coreano che è quasi completamente dedicato al genere poiché, per quel mercato in particolare, parlare di gaming PC in pratica equivale a parlare di mondi persistenti (se fosse lo stesso qui in Italia probabilmente sarei ricco, ma lasciamo stare...). Così si spiegano gli enormi numeri generati dai giochi di massa lanciati su quel mercato e così si spiega il fatto che spesso, previo l'inevitabile ritardo dovuto al processo di "occidentalizzazione", molti dei titoli che arrivano in America ed Europa altro non sono che "riedizioni" di giochi annunciati e presentati in primis proprio durante tale evento. Aion e TERA, giusto per citare un paio di famosi tripla A, ma il fenomeno è da riferirsi soprattutto all'infinita mole di free to play che i publisher specializzati ci propinano senza soluzione di continuità. Dunque vediamole, le più importanti Novità di quest'anno. Partiamo dalla versione 3.0 "Promised Lands" del già citato **Aion,** che introdurrà cambiamenti davvero importanti all'apprezzato prodotto NCsoft: dal completo update del CryEngine che lo muove, con tantissimi nuovi effetti che ne miglioreranno la già eccellente grafica, all'introduzione di un sistema di housing che per cura e completezza dovrebbe rivaleggiare con quello presente su Lord of the Rings Online, passando per nuove zone con istanze e quest inedite e relativo innalzamento del level cap per quanto riguarda il PvE e implementazione degli assedi per il PvP. Insomma, un gioco profondamente rinnovato che anche noi dovremmo poter vedere entro la fine del 2012.

[AION] La nuova versione Promised Lands, tra le molteplici novità, introdurrà l'housing: pronti per prendere casa sul bizzarro mondo di Atreia?

Ma non è stata questa la principale chicca portata alla fiera dalla softco, che ha infatti presentato **Lineage Eternal:** il terzo titolo riporterà il celebre franchise un po' alle origini, fondendo meccaniche da action RTS con quelle dei MMORPG. Un paio di mesi fa vi avevo parlato dell'esplosione degli hack 'n' slash online (ennesima chiusura di Mythos a parte...), più o meno in contemporanea con l'uscita di Diablo III e questo annuncio va visto indubbiamente in tal senso. Ma per quel che riguarda Lineage non è tutto, perché con la pubblicazione dell'enorme espansione Goddess of Destruction di Lineage II, quest'ultimo è passato al modello freemium, con tanto di nuovo e immacolato server europeo per tutti coloro che vorranno cimentarvisi.

[LINEAGE] Diablo con epici scontri massivi tra centinaia di giocatori equipaggiati con ore e ore di farming. Questo, all'incirca, il quid di Lineage Eternal.

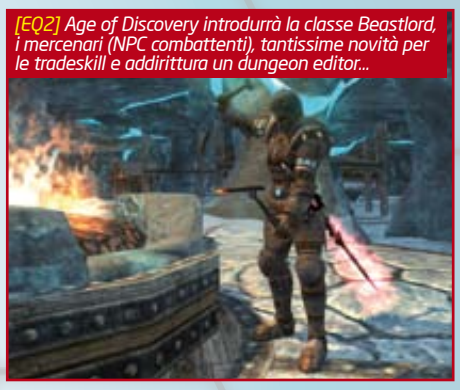
[LINEAGE] Più che una patch o un'espansione, Goddess of Destruction è un gioco nuovo, con tanto di nuovo server. Cosa state aspettando?

[ARCHEAGE] Il sandbox fantasy più promettente di sempre. Mai "coreanata" è stata più attesa di questa.

[ARCHEAGE] L'engine grafico promette davvero di fare faville, e per un online sandbox questa è già una notizia!

[WOWP] Secondo voi l'immagine è tratta da World of Planes o World of Warplanes? Le differenze paiono infime. Un aiuto comunque ve l'ho dato...

E se per quanto riguarda **TERA** Bluehole studio ha sciorinato la pletora di novità in arrivo con la patch Evolution, che porta molteplici chicche nella versione coreana (uscita da già quasi un anno) come il Guild Vs. Guild con tanto di revamp del sistema di pkappaggio e innumerevoli altre migliorie, il titolo sul quale voglio soffermarmi con particolare attenzione, anche perché su queste pagine non ho ancora avuto modo di parlarne approfonditamente, è il sandbox **ArcheAge** di XL Games. La software house non vi dirà molto, ma è composta da molti dei guru dell'online gaming con gli occhi a mandorla. Non ve ne ho parlato granché fino a ora perché chissà quando uscirà da noi, ma si tratta di un titolo mostruosamente promettente, fosse anche solo per il fatto che è la prima "scatola di sabbia" sviluppata con risorse finanziare un po' più solide dei risicati conti in banca di un gruppo di coraggiosi sviluppatori greci, svedesi o bulgari. Descriverlo in poche righe è qualcosa che esula dalle capacità umane: vi basti sapere che si tratta di un progetto assolutamente mastodontico che ha come cardine la totale libertà del giocatore e l'assoluta massività di ogni suo elemento, dalla conquista ed esplorazione del mondo di gioco sino al combattimento, al crafting e a qualsivoglia genere di aspetto sociale. Gli harcore gamer lo hanno già assunto a punto conclusivo del processo che porterà alla definitiva consacrazione della terza generazione di MMO: speriamo bene e intanto gustatevene qualche immagine incrociando le dita.
Torniamo ai nostri lidi e ai sandbox da sgabuzzino parlando di **Earthrise,** interessantissimo e stratosferico titolo Sci-Fi che stava facendo un'immane fatica ad uscire dalla fase di beta a pagamento. Ebbene tale fase si è conclusa, non tanto perché il gioco è finalmente a punto ma per il fatto che è passato al modello freemium ed è quindi liberamente scaricabile. Se siete disoccupati e cercate un lavoro è ciò che fa per voi.
Restando sul tema del passaggio al free to play segnalo poi l'uscita della nuova espansione di **EverQuest II** (l'ottava... forse l'ultima, se sono fondate le voci che vogliono EverQuest Next prossimo grande passo di Sony Online Entertainment dopo l'uscita di PlanetSide 2). Chiamata Age of Discovery, aggiunge né più né meno quanto avevano fatto le precedenti sette oltre al fatto che il gioco ora passa al F2P su tutti i server.
Prima di passare alla conclusione, due parole sulla "Guerra di Russia", ovvero la strana tenzone che vede due software house che scrivono codice in cirillicco (oddio, spero sia solo una battuta) aver avuto più o meno contemporaneamente la medesima idea: i cieli persistenti. **World of Planes** di Gaijin Entertainment e **World of Warplanes** di wargaming.net (quelli di World of Tanks) vogliono infatti entrambi portare i conflitti aerei della Seconda Guerra Mondiale nei giochi di massa. La concorrenza è cosa sempre buona e siamo proprio curiosi di vedere cosa ne verrà fuori.
Ultime righe per quel che è la nuova espansione di **EVE Online,** Crucible. Per ciò che riguarda il sandbox astrale islandese ci eravamo lasciati con la release del precedente update dei contenuti, l'ambiziosissima Incarna che ha introdotto gli avatar nell'universo di New Eden. Ebbene, è stato un totale fallimento, non tanto per motivi tecnici ma per il fatto che, oltre a deambulare nelle proprie stanze, i piloti capsulati non possono fare altro. Il "walking in stations" è insomma stato una mezza presa per i fondelli. Questo, l'introduzione dell'item store e il generale muoversi degli sviluppatori verso contenuti che niente hanno a che vedere con ciò per cui sono otto anni che pagano, hanno spinto i giocatori a esprimersi con "leggerissimo disappunto" nel corso dell'estate. Leggasi rivolte, atti d'insubordinazione e sfregio, ragequit di massa. Tanto che CCP se n'è accorta e, dopo una generale ristrutturazione (licenziamento del 20% delle maestranze), è tornata a concentrarsi su astronavi, battaglie spaziali e quant'altro con questo nuovo aggiornamento gratuito.


[EQ2] Age of Discovery introdurrà la classe Beastlord, i mercenari (NPC combattenti), tantissime novità per le tradeskill e addirittura un dungeon editor...

[EVE] Quest'immagine riassume le principali novità di Crucible: una nuova classe di navi e tanti tanti nebulosi motivi per tornare a fare un giro su New Eden...

IL MMORPG DEL MESE: MECHWARRIOR ONLINE

Ecco un titolo in grado di farvi strabuzzare gli occhi e dire "Cooosa??". Ma è proprio lui. E finalmente, aggiungerei. Piranha Games (softco dai precedenti non proprio esaltanti: Need for Speed Undercover, Transformers: The Game) lo ha annunciato, e sarà un free to play mosso dal CryEngine 3. Ciò che si sa è che il gioco trarrà a piene mani dal celeberrimo universo BattleTech, con l'intenzione di riproporre le meccaniche del gioco da tavolo in un titolo con tutti i crismi della persistenza, quindi diverse classi di mech, progressione e personalizzazione degli stessi, commercio, clan e tutto il resto. Il prodotto sarà principalmente focalizzato sul PvP, sia con scontri istanziati sia con battaglie aperte per la conquista di territori e risorse. Trovate tutto su www.mwomercs.com!

A cura di **Paolo Davide "Mascalzone" Lumia masca@sprea.it**

BETAMACHINE

VICTORY: THE AGE OF RACING

Un gioco di corse online tutto italiano senza nemmeno uno straccio di Ferrari deve avere altro per interessare gli appassionati...

Victory ne ha parecchie di caratteristiche interessanti in grado di attirare tutti coloro che, tra una sessione a iRacing con mezzora per sistemare assetto più volante con gara di 40 giri rovinata da un Hamilton alla prima curva, e una partitina a uno dei soliti arcade senz'anima, cercano l'esatta via di mezzo con la speranza di potersi divertire semplicemente correndo in macchina. Virtualmente, s'intende, ma con la giusta dose di realismo e soprattutto, cosa più unica che rara, un appagante modello di guida. Ed è proprio ciò che Vae Victis, software house con sede nei dintorni di Cesena, si appresta a regalare a tutti i fan delle corse possessori di PC senza ore e ore a disposizione per sessioni di prove o il minimo di amor proprio che li porta ad aberrare certe produzioni con tanto blasone ma senza uno straccio di grip.

Il publisher, Gamersfirst, è americano ed è esperto di titoli free to play: con Victory mette in pista un titolo che punta tutto sull'esperienza di guida e il piacere di correre contro altri avversari in gare all'ultimo sangue alla caccia del record sul giro o della vittoria di un campionato, non importa che sia giocato tra amici o contro degli sconosciuti appassionati di corse NASCAR dall'altra parte dell'Oceano, che nulla ne sanno di chicane o curve a gomito. Victory non ha a disposizione le licenze ufficiali e quant'altro sia in possesso di Ecclestone & soci, ma mette sul piatto monoposto riprese da quelle della massima serie dagli anni '60 sino ai 2000. Tra le altre cose, potrete anche contare su un editor di costruzione del mezzo semplicemente unico, che permette di creare la vostra saetta decidendo proprio tutto, dalle decal sino al colore e alla dimensione dei tubi di scarico.

E una volta fatto questo non resta che scendere in pista per gare veloci, campionati o eventi organizzati, con tanto di classifiche da scalare e sessanta livelli di progressione per diventare veri assi di una community appassionata e vogliosa di primeggiare. Al momento, in questa fase di beta, sono presenti quindici tracciati, suddivisi in tre ambientazioni, e due classi di vetture delle tre che saranno disponibili al lancio. Ma, parola del "manico" del sottoscritto, c'è già abbastanza per divertirsi e appassionarsi una gara dopo l'altra.

L'ottimizzazione del titolo è più che buona, e la puntualità degli aggiornamenti fa ben sperare per il futuro. Sostanzialmente, stiamo parlando di un prodotto che meriterebbe maggior attenzione da parte di tutti coloro che cercano un buon successore di Grand Prix Legends o del caro vecchio Race Driver 3, i cui unici difetti paiono purtroppo essere legati al fatto che non si presenta come una grande produzione, rischiando di rimanere un qualcosa di legato a una ristretta cerchia di fedelissimi. Ed è un peccato, perché ci stanno lavorando forse pure da troppo tempo e ciò ha portato a un progressivo caldo di hype proprio nel momento in cui il gioco s'appresta ad accendere i semafori. Quel che è importante è che il netcode è sano (tanto che deriva da quello di netkar) e tutte le feature del titolo paiono amalgamarsi al meglio, e funzionare molto bene. Soprattutto, come detto, quando si mettono le ruote in pista. Non resta che aspettare e vedere come andranno le cose nell'istante in cui Victory raggiungerà l'open beta, con tutti i contenuti pronti per la partenza definitiva. Noi ci auguriamo che goda del successo che merita...

ASUS®

ASUS consiglia Windows® 7.

ROG TYTAN GAMING DESKTOP

DOMINA IL CAMPO

Una sfida oltre ogni limite: ancora più robusto, ancora più potente. Ispirato ai sottomarini da combattimento e progettato con l'obiettivo di polverizzare ogni record, ASUS ROG CG8565 Tytan esprime pura supremazia. Essenziale nel design, chiara ed efficace sintesi della tecnologia più avanzata, è in grado di dominare ogni sfida, padroneggiando l'azione in ogni istante. Turbo overclock, 3D surround, doppia GPU, doppio disco SSD: un'espressione di potenza assoluta e performance da vero primato. ASUS ROG CG8565 Tytan: nato per dominare!

4x più rapido di un HDD

Innata affidabilità

Estesa durata operativa

Audio di alta qualità

A cura di: Mario "Il-Variety" Baccigalupi (secondvariety@sprea.it)

RACCONTI DEL CAVALIERE OSCURO

Per comprendere l'essenza del moderno Batman, non serve risalire fino al 1939. Basta tornare indietro agli anni '80, quando Bruce Wayne ha imbroccato finalmente la strada della maturità, pronto a soffrire fino in fondo della sua tragedia esistenziale. Da qui in avanti il personaggio ha percorso una strada fatta di grandi reinterpretazioni, nei fumetti e nel cinema, fino alla tardiva ma potentissima esplosione nel mondo dei videogame. Ora può vigilare su Gotham da un'altissima guglia, anche in un videogioco, e aspettare il passaggio di qualche psicopatico come lui.

"Nessuno può impedirti di fare alcunché, Clark". Così Bruce Wayne si rivolge all'amico Clark Kent/Superman, in uno dei più memorabili capitoli della miniserie The Dark Knight Returns, del 1986, scritta e disegnata da Frank Miller. La scena descrive un violento scambio di idee fra il vigilante mascherato, ritornato in azione contro il volere del potere costituito, e il celebre alieno di Krypton, asservito ormai da tempo agli interessi imperialistici degli Stati Uniti d'America (negli anni di Ronald Reagan, presente in versione grottesca anche nel fumetto). E il confronto, fra due modi antitetici di guardare al ruolo di supereroe, non potrebbe essere più acceso: da una parte c'è un semidio ascetico e solitario, letteralmente indistruttibile, dall'altra un cocciuto vigilante di sessant'anni, che ha usato ogni ora della sua vita per estirpare la feccia responsabile della morte dei genitori, camminando costantemente sull'orlo della follia.

Questo punto di partenza può apparire astruso, per un articolo dedicato alla storia videoludica dell'uomo pipistrello, ma si fonda su un motivo preciso: un approfondimento sull'universo di Batman comporta necessariamente un viaggio lungo e pieno di diramazioni, nella direzione del cinema ma anche nel territorio che ha dato i natali al personaggio, tra storie fatte di china, acrilici e tanto talento. In questo quadro, l'opera

IMPOSTORI ALLA RISCOSSA

L'idea alla base di Gotham City Impostors, in sviluppo presso gli study di Monolith (acquisiti da Warner Bros. Interactive, nel 2004), aleggia in diversi fumetti, cartoni animati e persino nei film di Nolan: in una città che vede il perenne scontro tra due personaggi del calibro di Batman e Joker, è naturale che qualcuno esca fuori di testa e si metta a emulare l'uno o l'altro, adoperando costumi fatti in casa e gadget improvvisati. Ed è proprio quello che succede in questo titolo rivolto al multiplayer: due squadre, ispirate nelle sembianze al Cavaliere Oscuro e alla sua nemesi, se le danno di santa ragione usando decine di armi, a volte canoniche a volte strampalate, dalle bombe esplosive avvelenate, per indurre una mortale ilarità, agli strumenti che fanno il verso a quelli di Batman, come simil-Batarang, rampini e mantelli che consentono di volare. Lo scopo della modalità principale è convertire la fazione avversaria alla propria "fede" supereroistica, facendogli il lavaggio del cervello con una speciale tecnologia. Bizzarro, no?

di Miller rappresenta la svolta non solo per l'uomo pipistrello, portato a un nuovo livello di maturità contenutistica, ma anche per tanti altri supereroi di DC Comics e Marvel, reinterpretati negli anni seguenti in decine di albi speciali e spin-off (per Daredevil, Electra Assassin e Swamp Thing, solo per citare i personaggi rivisti da Miller e da Alan "The Watchmen" Moore).
Il Ritorno del Cavaliere Oscuro, al di là dell'interessante soggetto, concentrato sul "crepuscolo" dei paladini in calzamaglia, contiene spunti e tematiche capaci di attraversare decenni e arrivare fino a noi, passando attraverso la reinterpretazione barocca di Tim Burton e la visione psicanalitica dei film di Christopher Nolan: le due più recenti pellicole, in particolare, contengono molti elementi tratti della letteratura a fumetti di Miller, dall'approccio "paramilitare" all'equipaggiamento e ai mezzi di Batman (di cui la Batmobile blindata è l'esempio più evidente) fino al rapporto speculare fra psicopatico-criminale e psicopatico-vigilante, ovviamente nel capitolo cinematografico The Dark Knight; il precedente Batman Begins, addirittura, inizialmente era stato pensato come trasposizione di Batman: Year One, altra graphic novel dal taglio realistico e hard-boiled (in cui Miller illustra la genesi dell'eroe, vista dagli occhi di un giovane Jim Gordon), per poi virare su una trama inedita e su una rappresentazione composita, fra le suggestioni proprie del fumettista americano e le successive riletture dei writer ufficiali della serie.
Nelle opere di Rocksteady Studios, come nei film di Nolan, c'è una summa ragionata delle tematiche "mature" intorno al personaggio, con lo spettro dei trascorsi di Bruce Wayne sempre in agguato, insieme a riferimenti più precisi ai capisaldi cartacei: lo sguardo metropolitano di Batman: Arkham City, ad esempio, sembra figlio della raffigurazione di Gotham in The Dark Knight Returns, con particolari a cavallo tra il gotico e il cyberpunk, così come le selve di adepti del Joker ricordano i fanatici raffigurati nello stesso fumetto (contrapposti, nella graphic novel, ai fan di Batman, proprio come nell'action multiplayer descritto in uno dei box a corredo). Allo stesso tempo, i giochi di Rocksteady Studios hanno saputo portare un contributo innovativo e personale, tutto interno al mondo dei videogame, fondato su una profonda cultura delle possibilità concesse in un action adventure (e no, per una volta non stiamo parlando di feature GdR). Un punto d'arrivo così lumino-

UN APPROFONDIMENTO SU BATMAN COMPORTA UN VIAGGIO LUNGO E PIENO DI DIRAMAZIONI, NELLA DIREZIONE DEL CINEMA MA ANCHE NELLE STORIE FATTE DI CHINA, ACRILICI E TANTO TALENTO

La copertina di Batman The Killing Joke, di Alan Moore e Brian Bolland, con la dichiarazione d'amore di Tim Burton, in alto a sinistra.

Nessuno può rivaleggiare con questo Joker: su questo non ci sono dubbi!

La Batmobile dell'ultimo Batman cinematografico....

... a confronto con la versione "tank" de Il Ritorno del Cavaliere Oscuro.

QUEL MATTONCINO DI BATMAN

Probabilmente questo box esisterebbe lo stesso, se l'articolo fosse dedicato a Star Wars, Indiana Jones o Harry Potter: Batman, infatti, fa parte dei franchise reinterpretati in chiave blocchettosa da Traveller's Tales, lungo una serie iniziata nel 2006, con LEGO Star Wars: The Videogame, e ancora oggi in divenire (con risultati comprensibilmente meno brillanti). Dal canto loro, gli sviluppatori hanno applicato sul personaggio di DC Comics tutte le attenzioni del caso, quando nel 2008 hanno cercato di rinverdire i fasti precedenti con LEGO Batman, uscito quasi in contemporanea con LEGO Indiana Jones: è risultata particolarmente felice la scelta di avvolgere il titolo nelle atmosfere di Tim Burton, decisamente più "giocose" e adatte allo scopo, ricorrendo alla colonna sonora originale e a una palette cromatica accesa ma sempre notturna (e poi, diciamocelo, Michael Keaton con la maschera assomigliava troppo a un omino della LEGO). Allo stesso tempo, il titolo si è presentato sulla scena con contenuti molto simili a quelli dei predecessori, sul piano del gameplay vero e proprio, pur mantenendo un livello qualitativo più che accettabile. È in cantiere LEGO Batman 2, previsto per il prossimo anno, pronto a sfruttare l'astinenza di chi ha finito Batman: Arkham City (e ha una crisi di regressione infantile, sennò non si spiega).

Gotham, in Batman:Arkham City e in diversi fumetti, fonde il suo aspetto antico con l'estetica delle tecnologie moderne. Come Batman, d'altronde.

so da far dimenticare, in un attimo, tutte le precedenti incarnazioni videoludiche del Cavaliere Oscuro, quando Batman non sapeva ancora di essere pazzo.

LE CARICATURE DEL PIPISTRELLO

Prima di tornare su un registro più greve, sull'orlo della rappresentazione horror, c'è da fare un piccolo excursus su videogiochi, sui film e sui cartoni animati che del personaggio di Bob Kane hanno colto gli aspetti più leggeri, conformandosi alle esigenze di un'audience di giovanissimi. In effetti, esiste quasi un mondo parallelo, più lieve e colorato, dove Batman non si cura troppo dei suoi dolori esistenziali, se non in forma superficiale, e dove i suoi nemici confinano i deliri all'interno del "politically correct": senza scomodare la rispettabile pancetta di Adam West, nel celebre telefilm degli anni '60, troviamo un esempio moderno di questo filone nei terribili film di Joel Schumacher, Batman Forever e Batman & Robin, in cui Van Kilmer e George Clooney si sono succeduti per interpretare un Bruce Wayne ormai anacronistico; più giustificati, per il target univoco a cui si rivolgono, sono invece i cartoon di Batman: The Animated Series e i videogame dalle similari ispirazioni, da Batman: Vengeance al recente Batman: The Brave and the Bold (che ha una diretta ascendenza cartacea), rivolti a un pubblico di giovanissimi anche nell'elementarità dello schema di gioco. Può apparire paradossale, sotto questo punto di vista, trovare tra i credit degli albi di B:TB&TB il nome di Paul Dini, diventato con la sceneggiatura di Batman:Arkham Asylum uno degli artefici della maturità del personaggio in ambito videoludico. In realtà, però, la collaborazione fra Dini e il team di Rocksteady rientra in un processo molto naturale, finalmente sfociato in tutta la sua potenza: lo scrittore, come dimostrano le storie realizzate per gli albi ufficiali, fa parte di una generazione cresciuta con autori del calibro di Moore e Grant Morrison, assunti a modello per camminare al confine fra opera d'arte e opera commerciale. Per lo stesso motivo, creativi come lui sognavano da decenni una versione adulta di Batman, anche in ambito videoludico, dopo le tiepide prove dei "vanilla-Batman" e gli innumerevoli tie-in senz'anima: Bruce Wayne non è solo un danaroso playboy, sembravano gridare, ed è giusto che abbia il suo spazio di sofferenza anche in un action game!

Le tavole di "Arkham Asylum: ASHoSE" rappresentano il massimo capolavoro di Dave McKean, insieme alle illustrazioni di un'altra graphic novel, Black Orchid.

TIE-IN INCAPPUCCIATI

I videogiochi tratti dai film di Batman non sono tutti allo stesso livello. Tuttavia, la loro resa altalenante (tendente verso il basso) mette in evidenza la decennale sudditanza del medium videoludico nei confronti del cinema: già nel 1989, diversi prodotti recano il telegrafico titolo di Batman, in riferimento al primo film diretto da Tim Burton, e da questo momento in poi ogni uscita cinematografica è puntualmente seguita da disimpegnati tie-in; ancora oggi il migliore è probabilmente Batman Returns (nella versione SNES), un beat'em up a scorrimento orizzontale che ha saputo sfruttare la contiguità tra questo di tipo di videogame, su tutte le principali piattaforme casalinghe del 1992, e i cabinati delle sale giochi appartenenti allo stesso genere. In generale, dal gioco appena citato fino ai prescindibili Batman & Robin e Batman Begins, le tra-

Batman non ha superpoteri, e per questo è stato circondato da Rocksteady di tecnologie avveniristiche, che lo aiutano a indagare e sopravvivere.

ESISTE QUASI UN MONDO PARALLELO, PIÙ LIEVE E COLORATO, DOVE BATMAN NON SI CURA TROPPO DEI SUOI DOLORI ESISTENZIALI, SE NON IN FORMA SUPERFICIALE

Batman Beyond ha la sua serie di fumetti, un lungometraggio e un videogame per console portatili della scorsa generazione. Manca solo un gioco per PC, ma anche no.

Batman - The Movie, del 1989, ovvero il primo tie-in legato alle moderne trasposizioni cinematografiche.

Sembrerà strano, ma gli intenti di Batman The Cape Crusader non erano così lontani da quelli di Batman: Arkham Asylum...

In diverse opere dedicate a Batman, Catwoman è una specie di "moglie di Frankestein", l'unica donna in grado di comprendere il "mostro" che si nasconde nell'eroe.

BATMAN DEL FUTURO (E DEL PASSATO)

Oltre alle sceneggiature scritte attorno al personaggio primario, Paul Dini ha curato la serie di Batman Beyond, in cui un anziano Bruce Wayne affida il mantello a un volonteroso giovanotto, costretto a confrontarsi con bande criminali e nuovi psicopatici del 2039. Vari particolari, tra personaggi e ambientazione, sembrano indicare un dialogo con Il Ritorno del Cavaliere Oscuro, la graphic novel da cui parte questo articolo, e così un collegamento indiretto fra lo sceneggiatore di Arkham Asylum e Arkham City e il lavoro di Frank Miller: Bruce Wayne, nascosto in un laboratorio sotterraneo, è rappresentato graficamente in modo molto simile, rispetto al finale del fumetto di Miller, così come in entrambi i contesti sono presenti bande giovanili ispirate al Joker, che scorrazzano per Gotham; cambiano, però, tutte le motivazioni e le vicende di base, per giustificare le tante introduzioni ex-novo, anche se l'omaggio risulta comunque evidente. Lo stesso Dini, poi, è tra i curatori di The New Batman, altra serie di cartoni animati, che in un episodio specifico ha rievocato lo scontro fra l'eroe e il capo dei mutanti di Gotham, così come immaginato da Miller nel 1986, con l'approvazione dello stesso maestro del fumetto americano.

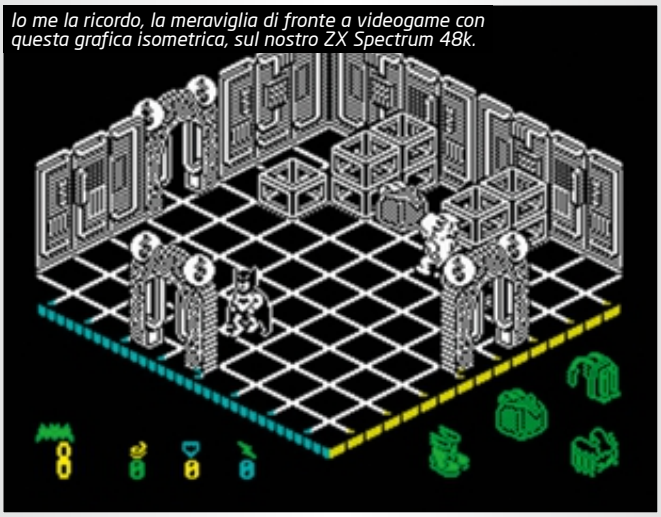
sposizioni si fondano sulla blanda contestualizzazione dei personaggi e delle situazioni dei film, secondo le possibilità tecniche del momento e le preferenze ludiche tra le masse di videogiocatori (dunque con un eccesso d'azione, senza troppe varianti). Dal punto di vista storico, ha molto più senso rilevare la buona volontà dietro a esperimenti come Batman e Batman: The Dark Crusade, pubblicati da Ocean Software tra il 1988 e il 1989, che almeno hanno avuto il merito di ricercare una strada personale nell'interpretazione del supereroe, ricorrendo rispettivamente a una visuale isometrica, con ritmo e scenari in stile platform, e a un'impostazione side-scrolling condita da piccoli puzzle.

Grossomodo negli stessi anni, in ambito puramente fumettistico escono i veri capisaldi della rinascita dell'eroe, capaci di riportare il personaggio al successo nelle edicole e nel cuore degli appassionati, con particolare riferimento ai lettori ormai cresciuti: oltre alle citate graphic novel di Miller, in questo periodo escono "Batman: The Killing Joke" di Alan Moore e Brian Bolland, che offre uno degli affreschi più riusciti sul rapporto tra il vigilante e il sorridente arcinemico, e il fumetto di Grant Morrison e Dave McKean "Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth", particolarmente ardito per lo stile post-moderno della narrazione e per la virtuosistica impostazione grafica. Nella graphic novel di Morrison e McKean, Joker provoca una sanguinosa rivolta nelle strutture del manicomio, prendendo in ostaggio il personale e liberando gli altri celebri reclusi, altrettanto folli e spietati; Batman viene invitato alla festa, naturalmente, e coinvolto dalle contorte menti criminali in un viaggio intro-

Ecco, il "ragazzo meraviglia" lo vedo meravigliosamente bene così, tra mattoncini per bambini paciocchini.

Rispetto ai film di Nolan, la città di Gotham in Batman: Arkham City torna a essere più tetra e classicamente gotica.

I TIE-IN DI BATMAN, SENZA TROPPI SLANCI PERSONALI, SI FONDANO SULLA BLANDA CONTESTUALIZZAZIONE DEI PERSONAGGI E DELLE SITUAZIONI DEI FILM, ALL'INTERNO DI ACTION-GAME SENZA ANIMA


Io me la ricordo, la meraviglia di fronte a videogame con questa grafica isometrica, sul nostro ZX Spectrum 48k.

Batman Vengeance non è mai arrivato su PC. Pazienza, abbiamo avuto drammi peggiori.

MIAO MIAO

Per aggiungere ulteriore varietà sfruttando un altro personaggio, le strade a disposizione di Rocksteady erano sostanzialmente due: affidarsi a quell'antipatico di Robin, "ragazzo meraviglia" più volte soppresso e ritornato, oppure lasciare Batman in balia di Selina "la gatta", per cederle il posto in brevi porzioni di gioco. Fortunatamente, la scelta è caduta sulla seconda ipotesi: nel gioco, Catwoman è controllabile nella campagna principale, oltre che in un epilogo a lei dedicato, mentre a Robin è stato riservato un semplice cameo non interattivo (anche se il personaggio, giocabile su console e PC con un DLC, è presente in tante storie a fumetti di Paul Dini). In particolare, la donna gatto di B:AC si allontana dalla versione più famosa del personaggio, ancora legata al secondo film di Burton, per la mancanza di una qualunque origine sovrannaturale/favolistica; allo stesso tempo, però, la nuova Selina Kyle sembra aver preso spunto da Batman Returns per il costume, con il suo attillatissimo abito in pelle nera. O, meglio, l'ispirazione diretta arriva dagli albi ufficiali, con tanto di "occhialoni" colorati, ma il punto di partenza è lo stesso.

spettivo, a metà strada fra la cupa realtà dell'Asylum e le fantasie di un bambino traumatizzato (con chiari riferimenti ad Alice nel Paese delle Meraviglie nel modo in cui vengono introdotte le sequenze, dalla forte valenza onirica). E se pensate che voglia insinuare, in modo nemmeno troppo velato, una robusta linea d'ispirazione per la trama del quasi omonimo videogame di Rocksteady, avete centrato in pieno il bersaglio.

COMING BACK, GOTHAM CITY

Quale che sia il riferimento principale per Batman: Arkham Asylum, in termini narrativi, raramente si è vista una corrispondenza così cristallina fra feature giocabili e identità di un personaggio. Per ogni caratteristica di Batman, una risposta è pronta in ogni aspetto del gameplay: un eroe privo di superpoteri, maestro in qualsiasi disciplina di combattimento, è perfettamente in sintonia con un'impostazione combo-based, da picchiaduro, condita da un'estetica semi-realistica degli scontri; l'inserimento di sezioni stealth, allo stesso modo, giustifica l'eterna sopravvivenza di un personaggio umano, mortalmente vulnerabile di fronte a un'arma da fuoco, senza che vengano scomodate armature semi-indistruttibili e simili amenità. Assunti di questo genere, semplici ed estremamente efficaci, riguardano tutte le componenti di gioco: se Batman è una specie di nerd appassionato di tecnologia, ad esempio, l'investigazione e i gadget diventano ulteriori punti di riferimento, giocando al confine fra le avventure grafiche e i più avanzati spy-game d'azione. Naturalmente, poi, Rocksteady non poteva trascurare la drammatica presentazione dei trascorsi di Bruce Wayne, visto che B:AA è una sorta di ripartenza, autonoma e definitiva, del personaggio nel mondo dei videogame: gli incubi riconducono Batman alla dimensione di un bambino, solo davanti ai cadaveri dei genitori, fondendosi alla perfezione con le esigenze di varietà e meraviglia di cui deve essere prodigo un videogame. E la vulnerabilità di Bruce Wayne è palpabile anche sul piano grafico, nella barba incolta da comune mortale, nel costume strappato e nelle ferite a vista sul corpo, con una serie di dettagli che possono anche apparire semplici, ma in realtà segnano la distanza tra la dinamicità tra un videogioco e la rappresentazione di qualsiasi altro medium.

Questo pragmatismo di fondo, unito a un'invidiabile controllo delle caratteristiche tecniche, è uno dei motivi per cui Batman: Arkham Asylum può essere considerato il miglior videogame mai realizzato su un supereroe; probabilmente, per compattezza e

Gotham City Impostors sembra un titolo simpatico, con i suoi cialtroni in calzamaglia. Di sicuro, poi, il pedigree degli sviluppatori ha ancora il suo valore...

ALLA FINE DEGLI ANNI '80 ESCONO I COMICS IMPORTANTI PER LA RINASCITA DI BATMAN, DALLE GRAPHIC NOVEL DI FRANK MILLER AD "ARKHAM ASYLUM: A SERIOUS HOUSE ON SERIOUS EARTH", DI GRANT MORRISON E DAVE MCKEAN

Di Batman Year One, d'ispirazione per il primo film di Nolan sul Cavaliere Oscuro, è stata realizzata una buona versione a cartoni animati.

Van Kilmer, dopo Jim Morrison, interpreta Bruce Wayne. Roba da matti.

Il videogame di Batman Begins ha avuto un'accoglienza tutt'altro che positiva. Il tie-in di The Dark Knight, invece, non ha nemmeno raggiunto la pubblicazione.

La vena grottesca di Tim Burton è entrata nello stile di molti disegnatori moderni di Batman, e riemerge nell'impostazione estetica di Batman: Arkham City.

Scarecrow in versione LEGO, senza allucinazioni al seguito.

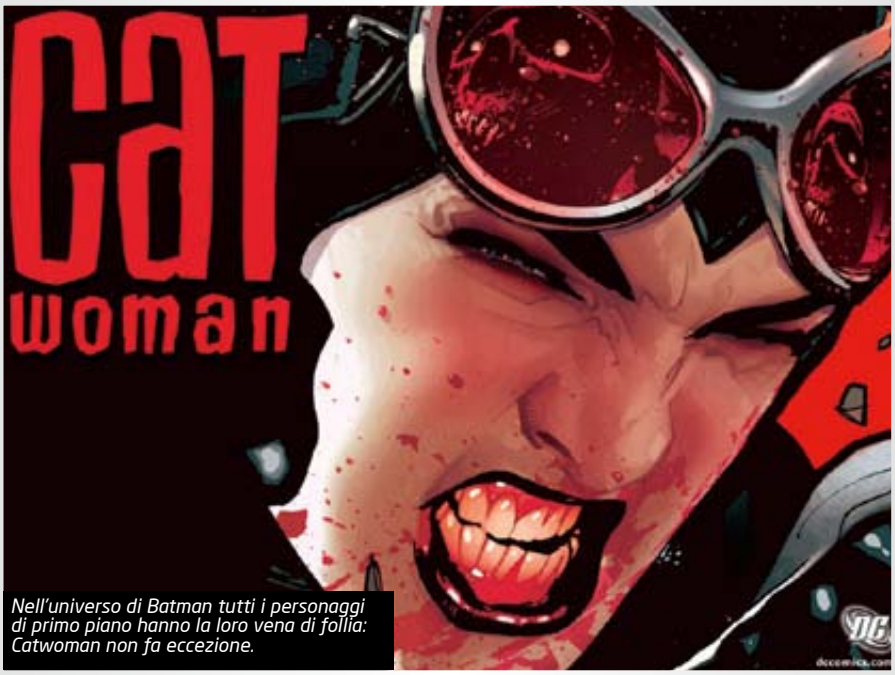
riuscita del gameplay, il titolo non teme confronti (o meglio: sta solo a una questione di gusti) nemmeno con le leggende interne all'industria videoludica, come Assassin's Creed, che pure devono qualcosa al personaggio di Batman in termini di appeal e predisposizione alla silenziosità. E il successo su tutti i fronti di B:AA non era certo scontato, al primo annuncio del gioco: l'impatto estetico sembrava già impressionante, ma Rocksteady era una software house "sconosciuta", a cui misteriosamente era stato affidato un marchio di grandissimo valore, oltretutto con una storia completamente autonoma dai successi cinematografici di Nolan (e un solo titolo all'attivo, il buon Urban Chaos: Riot Response per Xbox e PS2). La fine della vicenda è nota: l'uscita nei negozi, il distaccamento di mascella di milioni di videogiocatori, la conferma di un impegno andato ben oltre la reinterpretazione grafica di un supereroe, con un gameplay ricco e una sceneggiatura dotata di grande pathos. Serve altro?

Di fronte a un simile risultato, è comprensibile avere un po' di timore per il seguito, che religiosamente non ho ancora giocato per gustarlo al meglio su PC (in stereoscopia, nel mio caso, visto che le diottrie sembrano reggere)(in redazione ci stiamo giocando tutti. Ma solo per farti un dispetto. ndToSo). Di sicuro so che Rocksteady ha percorso la strada più logica, immaginando come sarebbe stato il gioco in un contesto ambientale più vasto, con lo stesso equilibrio fra contenuti del fumetto e feature giocabili. È interessante, però, ribaltare la questione con un paradosso: quale sarebbe stato il giudizio su Batman Arkham Asylum, se fosse stato il seguito di un titolo con un'ambientazione enorme, grossomodo basato sulle stesse caratteristiche? I "gourmet del videoludo" ne avrebbero comunque riconosciuto la superiore grandezza, oppure si sarebbero lagnati per la minore dimensione esplorativa? Non siamo dei crono-indovini, ma almeno una cosa è certa: Gotham era già pronta, nella testa degli sviluppatori, semplicemente perché l'isola di Arkham ne è una proiezione, e non viceversa. Gli psicopatici sono partiti da qui, prima di arrivare nell'inquietante manicomio, e così ha fatto anche Batman. Si tratta solo di ritornare a casa, tutti insieme.

QUALE CHE SIA IL RIFERIMENTO PRINCIPALE PER BATMAN: ARKHAM ASYLUM, IN TERMINI NARRATIVI, RARAMENTE SI È VISTA UNA CORRISPONDENZA COSÌ CRISTALLINA FRA FEATURE GIOCABILI E IDENTITÀ DI UN PERSONAGGIO

Perché la maschera di Adam West aveva un rattoppo sul naso?

Già pronta una piccola maschera per l'eventuale prole?



Nell'universo di Batman tutti i personaggi di primo piano hanno la loro vena di follia: Catwoman non fa eccezione.

È appena uscito un DLC con nuove skin per B:AC: una di queste permette di prendere le sembianze dell'anziano Cavaliere Oscuro di Frank Miller!

TMB's Intro

A cura di: Mirko "TMB" Marangon (tmb@sprea.it)

TERMOMETRO DELL'HYPE

1 **MASS EFFECT 3**
SI CHIUDE CON IL BOTTO LA TRILOGIA DEL COMANDANTE SHEPARD.

2 **GRAND THEFT AUTO V**
UNA SERIE CHE NON HA CERTO BISOGNO DI PRESENTAZIONI.

3 **DIABLO III**
IL RITORNO DI UN GIOCO CHE HA INVENTATO UN GENERE.

4 **BORDERLANDS 2**
IL SEGUITO DI UNO DEI TITOLI PIÙ SORPRENDENTI DEGLI ULTIMI ANNI!
New

5 **MAX PAYNE 3**
ROCKSTAR RIPORTA IN VITA IL POLIZIOTTO PIÙ DURO DELLA STORIA!

6 **ALIENS: COLONIAL MARINES**
LA STAGIONE DI CACCIA (ALLO XENOMORPHO) SI STA PER RIAPRIRE...

7 **BIOSHOCK INFINITE**
RAPTURE È UN LONTANO RICORDO, ORA SI VOLA FRA I CIELI DI COLUMBIA!

8 **FAR CRY 3**
NUOVAMENTE SU UN'ISOLA IN MEZZO AI TROPICI CIRCONDATI DA PAZZI FURIBONDI!

9 **HITMAN ABSOLUTION**
L'AGENTE 47 HA ANCORA QUALCHE CONTO IN SOSPESO...

10 **TOMB RAIDER**
IL REBOOT DI LARA CROFT RIUSCIRÀ A RIPORTARE LA SAGA AI FASTI DEL PASSATO?

LISTA DELLA SPESA

Inversion	09/02/2012	Namco Bandai
Kingdoms of Amalur: Reckoning	10/02/2012	Electronic Arts
The Darkness II	10/02/2012	2K Games
Anomaly Warzone Earth	Q1 2012	Koch Media
Brothers in Arms: Furious 4	Q1 2012	Ubisoft
Diablo III	Q1 2012	Blizzard
Edna & Harvey: Harvey's New Eyes	Q1 2012	dtp Entertainment
Gettysburg: Armored Warfare	Q1 2012	Paradox
Guild Wars 2	Q1 2012	NCSoft
Jane's Advanced Strike Fighters	Q1 2012	Koch Media
Of Orcs and Men	Q1 2012	Focus Home
Storm Frontline Nation	Q1 2012	Koch Media
Wargame: European Escalation	Q1 2012	Focus Home
Wildstar	Q1 2012	NCSoft
Ridge Race Unbounded	01/03/2012	Namco Bandai
Mass Effect 3	06/03/2012	Electronic Arts
XCOM	09/03/2012	2K Games
Max Payne 3	marzo 2012	Rockstar
Aliens: Colonial Marines	Q2 2012	SEGA
ArmA III	Q2 2012	505 Games
Mechwarrior Online	Q2 2012	IGP
Naval War: Arctic Circle	Q2 2012	Paradox
Risen 2: Dark Waters	Q2 2012	Deep Silver
Star Trek	Q2 2012	Paramount
Top Gun: Hard Lock	Q2 2012	505 Games
Yesterday	Q2 2012	Focus Home
War of Roses	Q2 2012	Paradox

TGM TOP TITLE

Visto che ce lo hanno chiesto sul nostro forum, abbiamo pensato bene di togliere tutti i titoli pubblicati prima del numero 200. E se non lo sapevate, potete ora dire con noi: "Sapevatelo!".

1 - PORTAL 2	TGM 273	97
2 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
2 - THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM	TGM 280	96
4 - STARCRAFT II	TGM 264	95
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
7 - THE WITCHER 2	TGM 273	94
7 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
7 - DEUS EX: HUMAN REVOLUTION	TGM 276	94
7 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2	TGM 258	94
7 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
7 - BIOSHOCK	TGM 226	94
7 - DRAGON AGE: ORIGINS	TGM 254	94

UN TGM CHE È QUASI LA FINE DEL MONDO!

E così siamo arrivati all'ultimo anno del globo terraqueo meglio conosciuto come Terra. Almeno, così ci dicono degli indigeni estinti da circa un millennio, ma soprattutto, alcuni ben noti giornalisti (aggiungere "trollface") del palinsesto nazionale. Noi che siamo sempre stati invischiati in faccende apocalittiche, con tutti 'sti videogiochi a tema post-qualcosa, non ci facciamo certo intimorire da asteroidi giganti e pianeti nascosti, anzi, speriamo che il 2012 sia d'ispirazione per tanti bei titoloni fine-di-mondo. Nel frattempo, apre le danze in merito a catastrofi varie ed eventuali il desaparecido Spec Ops: The Line, di cui io stesso scrissi una preview quasi due anni or sono. Di tempo (e di sabbia) ne è passato parecchio, ma a dispetto delle solite voci maligne, lo sparatutto in terza persona di Yager sta prendendo definitivamente forma, risultando ancora più controverso e violento che mai. Da tenere d'occhio insomma, un po' come un altro rinviatissimo titolo, quello Star Wars: The Old Republic di cui ormai si parla da tanto (qualcuno dice troppo) tempo, ma che, stando a quanto ci racconta Paolo Lumia, pare davvero assai promettente e in grado si sollazzare le fantasie pruriginose dei fan di Guerre Stellari (fra i quali mi ci metto pure io, non si scappa). Tra le altre cose, mentre starete leggendo queste righe, i server saranno appena andati "live".
Ma ovviamente i pezzi forti sono le mega recensioni totali globali che abbiamo sfornato per voi; in particolare spiccano le otto pagine di Skyrim redatte con una puntigliosità più unica che rara dal marmoreo Baccigalupi, coadiuvato dal ToSo, Kikko e Dan Hero. Visto il vespaio di polemiche che si è sollevato intorno all'RPG di Bethesda, era quantomeno doveroso dedicargli tutto il tempo possibile prima di giudicarlo a imperitura memoria. Al Conte invece è toccato vestire i panni di Batman (ma ce lo vedete con la tuta del cavaliere oscuro? Ma lol!), in quel di Arkham City che su PC spacca di brutto in DX9, un po' meno in DX11. Roba seria, mica come quel delirio ambulante di Saints Row: The Third, probabilmente il più assurdo e provocatorio clone di GTA mai prodotto (e sì, ci sono anche enormi giocattoli per adulti con cui malmenare i nemici...). Il Nik(azzi), visto che era in tema sand-box game, si è quindi sorbito anche quel gran pezzo di gioco noto come L.A. Noire, produzione davvero interessante, se non fosse per un adattamento su PC dalle pretese hardware fantascientifiche. E giusto che c'era si è fatto un giro con Sonic Generations, ennesimo titolo che prova a rilanciare l'amato/odiato porcospino blu di SEGA. Menzione d'onore per il Keiser, alle prese con un Need for Speed: The Run non all'altezza di altri capitoli (chi l'avrebbe mai detto, eh? Tuttavia, Claudio ci si è divertito. Come ha fatto rimane un mistero), sorpassato persino da un imprevedibile outsider come Off-Road Drive, titolo destinato però a una nicchia ben precisa. Nel frattempo, ha persino trovato il tempo di finire il brillante Rochard e una classicissima avventura grafica che risponde al nome di The Book of Unwritten Tales. Che volete di più? I buoni propositi per il nuovo anno? Arrivano, arrivano...

Mirko "TMB" Marangon
tmb@sprea.it

COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?

DAVIDE "ToSo" TOSINI

Visto l'imminente arrivo di Kinect su PC, il ToSo ha deciso che nei prossimi mesi abbandonerà l'uso della tastiera; non per altro, ma ormai gli viene il fiatone anche solo a muovere il mouse, figuratevi...

Twitter: @To5o77

IVAN "KIKKO" CONTE

Il Conte vorrebbe smettere di essere vecchio, ma chi glielo dice che ormai è fuori tempo massimo di almeno 30 anni? Del resto se i suoi familiari gli hanno regalato un Salvavita Beghelli un motivo ci sarà pure, non trovate?

Twitter: @PamelaPatty

NICOLÒ "HONTO" DIGIUNI

In un mondo ideale Nicolaus dovrebbe smetterla di foraggiare la Repubblica Popolare Cinese acquistando quantità imbarazzanti di oggetti dall'utilità (e funzionalità) assai dubbia. Ma sappiamo tutti come andrà a finire...

ROBERTO "IL CINESE" TURRINI

Il Cinese (con tanto di sindrome) si è ripromesso di scalare i difficili gradini della vita redazionale, aspirando a ruoli ben più elevati: per farlo, ha già detto che passerà sul corpo di Ivan Conte. See, vabbé, così son capaci tutti.

Twitter: @ilcinese

MIRKO "TMB" MARANGON

Io credo farò qualcosa d'insensato, tipo smettere di bere derivati della canna da zucchero e distillati vari. Oppure potrei partire come missionario in qualche sperduto paese. Oppure comprare un Xbox 360. Decidete voi cosa sia più improbabile...

Twitter: @tmb666

CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

Da bravo e coscienzioso padre di famiglia, il Keiser ha già fatto costruire sotto la sua abitazione un bunker antiatomico a prova di catastrofe, con tanto di server di GamesVillage.it (e un gabbiotto per i newser...).

Twitter: @keiserxol

MASSIMO "NKZ" NICHINI

Il Nik con K che fa giovane tanto più giovane non è, ma pretende d'esserlo, e anche nel 2012 di certo cercherà di non venire meno al suo ruolo. Noi, in ogni caso, gli vogliamo bene, non fosse perché riesce a far innervosire il ToSo come nessun altro.

Twitter: @thegamesmachine

MARIO BACCIGALUPI

Il Mario è già terrorizzato dall'arrivo del 2012, ma non per colpa dei Maya, bensì per quell'altro Mario famoso, che non è Bros e di cognome fa Monti. Sapete, abitando dentro un cava di marmo, gli toccherà pagare una ICI da incubo.

Twitter: @ilvariety

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

da 80 a 84

da 85 a 89

da 90 a 94

da 95 a 100

Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

A CURA DI: Paolo Davide Lumia (masca@sprea.it)

SVILUPPATORE: BioWare - **PUBLISHER:** Electronic Arts
DISTRIBUTORE: Electronic Arts - **USCITA:** 20 dicembre 2011 - **SITO:** www.swtor.com

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Prendete un redattore di TGM appassionato di MMORPG, mettetegli a disposizione un paio di PR incredibilmente sexy e un'intera, gigantesca software house impegnata nello sviluppo del titolo massivo più ambizioso dell'ultimo lustro...

Commento

Un prodotto che, per sua stessa natura, non può e non deve fallire. Questo porta conseguenze positive e negative: da una parte l'ambizione di rimodellare completamente la struttura narrativa dei MMORPG, impiantandovi quel che ha saputo far strage di copie vendute in ambito GdR negli ultimi anni. Dall'altra la precisa scelta di un gameplay oltremodo sfruttato sinché popolare: end-game gear based, santissima trinità tank-healer-dps e tutto il resto, per non voler scombussolare usi e abitudini. In mezzo, il rischio di scontentare sia gli amanti dei single sia gli adoratori dei multiplayer. Ma se BioWare azzecca la strada, e certo non è lontana, non ce ne sarà per nessuno.

- ⊕ Otto KoTOR in uno
- ⊕ Il primo MMORPG in grado di catturare gli amanti dei single player
- ⊕ Sforzo produttivo senza precedenti
- ⊖ Ottimizzazione ancora non perfetta
- ⊖ Amalgama massivo da verificare
- ⊖ Il solito farming fest?

Giudizio

È quanto accaduto al sottoscritto, volato in Texas insieme a una quindicina di colleghi stranieri della carta stampata di settore per rispondere alla chiamata di BioWare, ritardi aerei e alluvioni permettendo: la softco americana ha infatti aperto la sua sede di Austin a un manipolo di selezionatissimi giornalisti provenienti da tutta Europa per un "open house" di un paio giorni passati insieme all'intero team di Star Wars: The Old Republic, alle prese con le fasi finali di uno sviluppo durato oltre quattro anni e che voi potrete toccare con mano già ora. Questo capolavoro annunciato è infatti già disponibile per l'acquisto nel momento in cui leggete queste righe, e il dichiarato obiettivo di questo reportage natalizio è illustrarvene tutti i contenuti "dal di dentro" dopo aver ricevuto cotanta, esclusiva, grazia.

SW:TOR SI CONFIGURA COME UN RIVALE IN TUTTO E PER TUTTO DIRETTO DELL'ASSOLUTO CAMPIONE D'INCASSI DI BLIZZARD ENTERTAINMENT

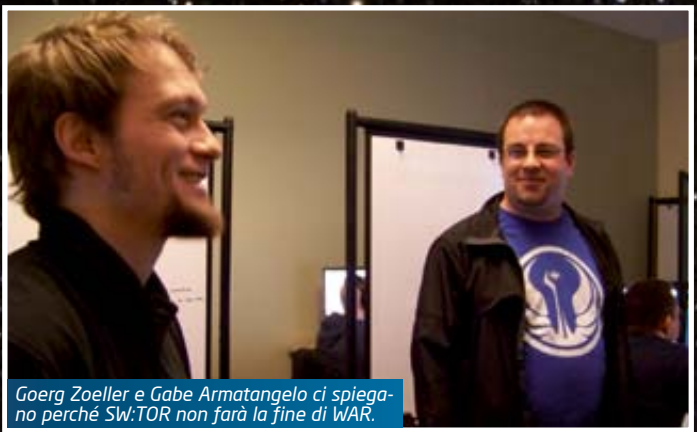
MASSA CRITICA

Prima di passare alle caratteristiche del titolone in questione, vale la pena soffermarsi sulle dimensioni che da sempre contraddistinguono The Old Republic. Perché al livello di hype raggiunto dal nuovo prodotto di EA nel campo dei giochi persistenti e non solo, dopo quel mezzo fallimento che è stato Warhammer Online: Age of Reckoning soprattutto al di fuori dei confini americani, corrisponde un impressionante sforzo produttivo,

QRCODE

Guarda lo spettacolare filmato di Star Wars: The Old Republic direttamente sul tuo smartphone! Scopri come fare a pagina 103!

Lo stanzone in cui siamo stati rinchiusi per 48 ore filate insieme ad altri quindici malcapitati per giocare SW:TOR fino al limite delle possibilità umane.

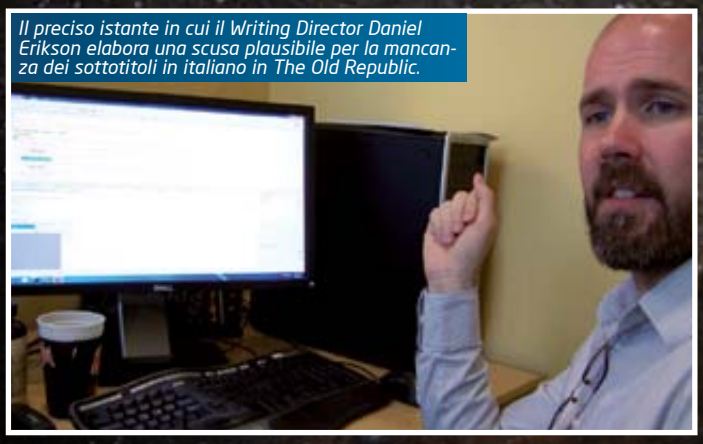

Goerg Zoeller e Gabe Armatangelo ci spiegano perché SW:TOR non farà la fine di WAR.

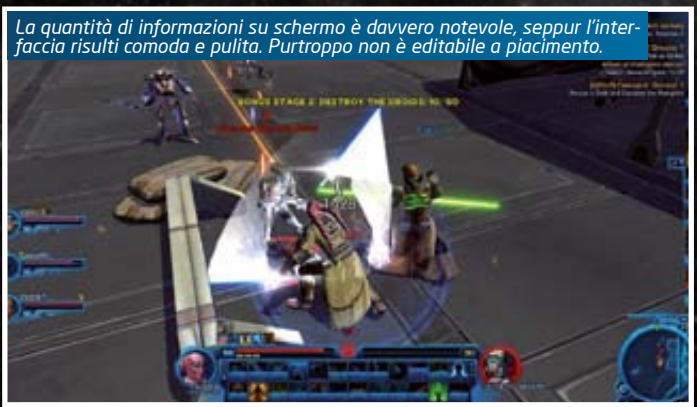
IL "DREAM TEAM" DEGLI SVILUPPATORI, SOTTO L'ILLUMINATO OCCHIO CHE TUTTO VEDE DI LUCASARTS, HA L'ARDUO COMPITO DI NON POTER SBAGLIARE IL COLPO

sia dal lato economico sia da quello delle risorse umane spese per riuscire là dove moltissimi altri (come detto, pure EA stessa) hanno fallito. Non stiamo parlando di un'impresa semplice: si tratta di dare al mercato dei MMO e del PC gaming in toto quella massiva alternativa a World of Warcraft, attesa oramai da un eone videoludico, che permetta ai suoi fautori di bissare l'enorme successo ottenuto, senza precedente alcuno in termini di grandezza e durata, da Blizzard Entertainment.
Star Wars: The Old Republic dunque si configura, venne detto a chiare parole sia dai vertici EA sia da quelli BioWare sin dalla prima conferenza di presentazione del titolo a San Francisco nell'ottobre 2008, come un rivale diretto in tutto e per tutto dell'assoluto campione d'incassi del genere. In quest'ottica va vista la fusione di BioWare con Mythic Entertainment e la relativa decisione di congelare, praticamente in toto, lo sviluppo di WAR. Insomma un MMORPG dalle ambizioni per niente modeste, realizzato con il preciso scopo di dare a EA quel gioco con sottoscrizione mensile in grado di catturare per anni milioni di persone che sinora le è mancato. E quanto questo sia un cruccio per John Riccitello & soci lo dimostrano gli oltre 200 milioni spesi per lo sviluppo di SW:TOR e le oltre 200 persone impegnate nella sua produzione, tanto da far costruire dei nuovi giganteschi studios appositamente per lo sviluppo del suddetto (quelli di Austin, per l'appunto). E l'impressione avuta visitandoli è stata quella di vedere un'intera software house alle prese con diversi titoli contemporaneamente, facendo fatica a realizzare che invece tutti stavano "spingendo" in un'unica direzione. Ma è così: le diverse sale che compongono gli studios sono in realtà compartimenti dedicati ai vari aspetti del titolo, dall'engine grafico al sonoro, dal gameplay all'art design passando per la gestione dell'infrastruttura server (ma noi europei avremo una farm e un supporto dedicati in quel di Dublino) e, forse la più importante, quella dedicata alla creazione delle avventure che assaporeremo giocando a SW:TOR. Ognuna di queste "sezioni", ha un regista dedicato, alcuni dei quali, come Jeff Hickman e Gabe Armatangelo, provengono proprio da Mythic e Warhammer Online, mentre altri, come l'Art Director Jeff Dobson, arrivano da Star Wars Galaxies (morituri te salutant). Non

UNA GALASSIA, 17 PIANETI

Abituati a gironzolare per le regioni di Azeroth, i tier di Warhammer ed i piani di Telara? Qui, come su Star Wars Galaxies e in ogni MMORPG Sci-Fi degno di questo nome, nel corso della nostra progressione di livello in livello ci muoveremo da un pianeta all'altro attraverso gli shuttle che li collegano, con tanto di scali intermedi sulle stazioni spaziali che vi orbitano sopra. Questo a meno di non possedere una propria nave spaziale...
Il punto è che non si può parlare di "mondo" per SW:TOR, ma è necessario scomodare il concetto di universo. Più specificatamente di galassia. Un'intera galassia. Cinque differenti regioni di spazio per un totale di diciassette (17!) mondi visitabili, che stavolta vi vado a elencare. No, scherzo. Ma vi do l'indirizzo per vedere la mappa galattica: swtor.com/info/holonet/galaxy-map. Da Hutta a Hoth, da Tatooine a Coruscant, da Alderaan a Korriban non manca assolutamente niente, a parte forse Naboo e Geonosis. Ma sicuramente verranno aggiunti... In parole povere, BioWare ha fatto un grandissimo lavoro, soprattutto in termini di storia ed ambientazione.


Il preciso istante in cui il Writing Director Daniel Erikson elabora una scusa plausibile per la mancanza dei sottotitoli in italiano in The Old Republic.

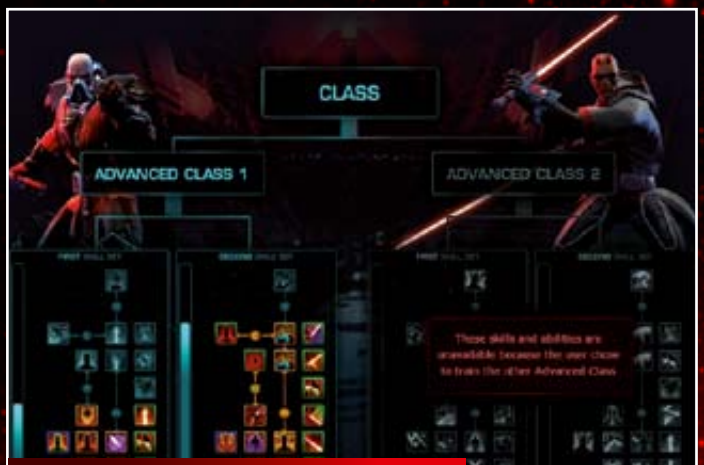

La quantità di informazioni su schermo è davvero notevole, seppur l'interfaccia risulti comoda e pulita. Purtroppo non è editabile a piacimento.

Un esempio dei dialoghi interattivi interamente doppiati con tanto di "rotella" a la Mass Effect che costellano l'esperienza di gioco.

Per andare di pianeta in pianeta si sfruttano gli shuttle, mentre per i brevi viaggi tra una stazione spaziale e l'altra si usano piccole navette...

ADVANCED CLASS

Oltre alle otto carriere giocabili, suddivise secondo i tradizionali ruoli dei MMO tank-healer-damage dealer, occorre soffermarsi sulle altrettante differenti sottoclassi disponibili, a coppie, per ciascuna. Si tratta, in sostanza, dell'usuale possibilità di specializzare il proprio personaggio seguendo i diversi rami di talenti atti allo scopo. Questa attribuzione avviene a partire dal decimo livello, con la scelta della classe avanzata. Sostanzialmente, fermo restando l'albero di abilità proprio della classe, potremo scegliere quale coppia di due degli ulteriori quattro disponibili sfruttare. Genericamente, con la scelta della classe avanzata viene data l'opportunità di optare per una specializzazione più offensiva o difensiva. All'atto pratico, dato l'incredibile ammontare di abilità e le loro sottili o macroscopiche differenze, le combinazioni sono praticamente infinite. Come al solito, tuttavia, si finisce poi tutti per variare pigramente tra quella decina scarsa di build "powa" (non si sa poi perché...) prestabilite dall'esperienza di gioco, fastidiosissimi quanto puntuali nerf permettendo.



Ogni classe avanzata mette a disposizione due rami esclusivi: uno a vocazione offensiva, l'altro più difensivo, per un totale di una quarantina di skill.

PLAYER SHIP

In un gioco del genere poteva forse mancare l'housing? Probabilmente sì, ma BioWare ce l'ha messo lo stesso! In modo abbastanza originale, anche. Dimenticatevi le player city con negozi, cantine e ospedali di SWG. Qui la nostra casa sarà la nostra astronave, che otterremo passato il quindicesimo livello. Saranno in tutto sei (le due classi Jedi e le due Sith condividono il medesimo modello) le navi esplorabili e potenziabili. Potrete invitarvi amici e parenti, farvi belli con la morosa (companion) e naturalmente craftarvi e riporvi di tutto e di più. Se le volete più cool e potenti di quelle degli altri giocatori non dimenticatevi lo space combat, ovviamente!

Gli interni delle navi sono interattivi e fortemente personalizzabili: certamente gli ambienti dedicati alla socializzazione per antonomasia.

SPACE COMBAT

Questa è sicuramente una delle feature più intriganti e allo stesso tempo discusse di tutto il gioco. Perché c'è chi ci vede un esaltante sottogioco per spezzare il susseguirsi delle fasi a terra (e di questo sicuramente si tratta) e chi, memore dell'eccezionale espansione Jump to The Lightspeed di Galaxies, un'occasione mancata ben poco ammissibile per un gioco che reca l'etichetta di Guerre Stellari. Quel che è certo è che si tratta di un rail shooter altamente spettacolare che non mancherà di sorprendere i più critici e intrattenere chiunque voglia cimentarvisi. Si tratta infatti di un vero e proprio add-on tranquillamente skippabile (tranne che per una singola missione), ma trascurandolo di sicuro si perde una grossa fetta di divertimento!

Ecco uno smuggler alle prese con una fuga epica. Non si tratta del Millennium Falcon, ma sempre di nave corelliana della medesima classe...

COMPANION

Qui parliamo della seconda, grande innovazione che SW:TOR porta nei MMORPG oltre l'impianto narrativo, tanto che Blizzard è già corsa ai ripari annunciando qualcosa di molto simile per Mists of Pandaria. E naturalmente è anch'essa figlia del bagaglio videoludico di BioWare: stiamo parlando dei compagni che ci accompagneranno (orribile gioco di parole) nelle nostre avventure, proprio come in Mass Effect e Dragon Age. E, proprio come in questi titoli, potremo approfondire la loro conoscenza e migliorarne equipaggiamento e abilità. I companion forniranno anche ulteriori trame integrative (persino le note "romance", ovvero le storie d'amore) e si sapranno rendere indispensabili sia per il solo play sia nei party. Inoltre, cosa da non sottovalutare neanche un attimo, saranno fondamentali nel crafting e nel commercio, apprendendo tradeskill e vendendo oggetti al posto nostro per un'utilità molto superiore all'usuale ruolo attivo o passivo nel combat. In breve, in quel di Austin hanno dato ai pet una coscienza!

Proprio come nel trailer "Deceived", presentato all'E3 2009, il Sith Warrior è accompagnato da una simpatica signorina armata di tutto punto...

FLASHPOINT

È questo il nome, esotico quanto filo-fantascientifico, scelto da BioWare per le istanze di SW:TOR. I dungeon, insomma, da affrontare in party secondo diversi livelli di difficoltà e in diversi momenti della progressione verso il level cap. Sono otto le instance presentate al momento, ma gli sviluppatori se ne sono tenuta qualcuna da sfruttare come asso nella manica. Potrei citarvene i nomi ma non avrebbe molto senso, dato che per descrivervele occorrerebbe uno speciale a parte. Vi basti sapere che se ne dovrà affrontare una ogni 6-7 livelli, potendo ovviamente ripeterle a piacere per completare i set di equipaggiamento associati a ognuna di esse. E, raggiunto il 50, s'avranno da ripetere tutte in modalità hard per ottenere i set più pregiati. Nulla di nuovo, dunque? Sbagliato, perché le decisioni prese dai gruppi di player nelle fasi di dialogo dei Flashpoint cambieranno il corso dell'istanza, producendo situazioni diverse grazie al differente susseguirsi degli eventi scriptati. Si dovranno insomma fare scelte fondamentali, che muteranno la storia, come e ancor più che nelle quest. È qui che le innovazioni importate da BioWare nell'impianto narrativo dei MMORPG raggiungono il loro apice.

Eccoci a fare i brillanti (sempre che il tiro di dadi ce lo permetta...) in una conversazione di gruppo nel corso del Flashpoint Black Talon.

Una futuristica miniera abbandonata piena di droidi alla mercé di un computer impazzito. Questo il background di Directive 7.

OPERATION

Ovverosia i raid di The Old Republic. Possiamo in realtà dirvene poco perché non abbiamo avuto modo di testarli con mano durante la beta per ovvi motivi logistici, dato che richiedono la collaborazione di gruppi ben affiatati di sedici player. Al momento in cui scriviamo ne è stata annunciata solo una, l'Eternity Vault del freddo Belsavis, ma con tutta probabilità, passato il lancio ne arriveranno diverse altre, ed è più che probabile che quanto detto riguardo la struttura narrativa dei Flashpoint qui valga doppio! Costituiscono, senza giri di parole, l'end-game PvE del gioco.

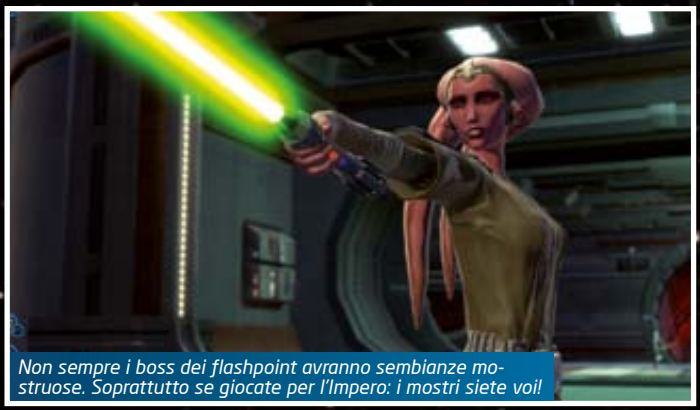
Eccoci in un'altra camera a fronteggiare un altro boss. Come dite, somiglia a Jar Jar Binks? Vero, ma non credo sia lì per farci fare due risate.

Questo enorme battlemech... ahem, droide da battaglia, è solamente il guardiano dell'entrata dell'Eternity Vault...

WARZONE

Ovverosia i battleground, per dirla alla WoW. Un elemento che in un theme park non può ovviamente mancare, così come le due fazioni contrapposte. E che fazioni! Da una parte la Repubblica Galattica, dall'altra l'Impero dei Sith. Più che una scusa per darsele di santa ragione, una vera e propria guerra di religione per i fan di Star Wars. Ecco dunque che i giocatori vengono chiamati a combattere, divisi in squadre, su mappe istanziate che presentano molteplici ambientazioni e obiettivi. Il tutto ovviamente condito di scelte strategiche, ranking system ed equipaggiamento dedicato. Due le warzone che abbiamo provato direttamente: Alderaan è un control point piuttosto tradizionale, mentre Huttball è un cattura la bandiera decisamente folcloristico, tanto che è più giusto definirlo un vero e proprio sport locale. Il terzo e ultimo (per ora) è Voidstar, un assault & defend in cui a turno le due fazioni si troveranno ad attaccare o presidiare il cuore di un vascello abbandonato. PvP farming a portata di click, anche per completare le fasi di exp com'è ormai consuetudine.

L'Huttball, che ha fatto storcere il naso a più di un purista, è un macabro sport in cui Repubblica e Impero si combattono il possesso di una specie di palla...



Non sempre i boss dei flashpoint avranno sembianze mostruose. Soprattutto se giocate per l'Impero: i mostri siete voi!

La cosa più originale del combattimento è sicuramente l'abilità cover di Smuggler e Imperial Agent, che consente di utilizzare elementi dello scenario come copertura.

Al variare dell'advanced class variano completamente estetica e caratteristiche dell'equipaggiamento, così da poter immediatamente distinguere la specializzazione di ogni giocatore.

I CONTENUTI DI OTTO SINGLE PLAYER FUSI IN UN MULTIGIOCATORE DI MASSA, ECCO SVELATA L'ASSOLUTA PECULIARITÀ DI THE OLD REPUBLIC

mancano inoltre figure più o meno storiche di BioWare, come il Game Director James Ohlen o il Lead Content Designer Georg Zoeller.
In buona sostanza, stiamo parlando di un "dream team" dei giochi di ruolo che, sotto l'illuminato occhio che tutto vede di LucasArts, con tali premesse ha l'arduo compito di non poter sbagliare il colpo. Perché a questo punto, e dopo tali investimenti, EA non può assolutamente permetterselo e perché i presupposti per dare una definitiva spallata a Blizzard, dati gli anni sul groppone del suo cavallo di battaglia e l'indiscutibile solidità di questo progetto, ci sono proprio tutti.

OLTRE LA TERZA TRILOGIA

Dunque analizziamoli, questi presupposti. E, visto che ai dettagli sui principali elementi del gioco è dedicata la pletora di box presenti nelle pagine centrali dell'articolo, qui mi concentrerò su quel che è il deus ex machina di The Old Republic, ovverosia ciò che è stato concepito perché il titolo sfondi, senza mezzi termini, nel panorama dei MMORPG. Ma non solo, perché uno dei principali obiettivi nello sviluppo dello stesso è certamente catturare, oltre a chi cerca un nuovo calderone persistente nel quale tuffarsi nei mesi e anni a venire, anche tutti gli appassionati di giochi di ruolo in senso stretto. I classici due piccioni con una fava: è così che si spiega l'immane sforzo produttivo che vede lo sbarco di BioWare nei mondi persistenti. Se da una parte infatti SW:TOR va a colmare quella lacuna che non vedeva la presenza di alcun titolo targato Star Wars nell'ambito dei MMO theme park (cioè alla WoW, per dirla in breve) con Galaxies che, anni di onorata carriera a parte, era un qualcosa di decisamente diverso e largamente meno accessibile, dall'altra ne riempie un'altra di maggior richiamo per la massa degli appassionati. Stiamo parlando dell'ultimo capitolo della trilogia probabilmente più importante dopo le due cinematografiche: quella di KoTOR, qualora fosse sfuggito.
E il punto sta proprio nel fatto che SW:TOR non è KoTOR III, ma è molto di più. In parole povere si potrebbe definirlo come KoTOR III, IV, V, VI e via dicendo messi assieme, via via sino al X. Un nuovo episodio per ognuna di quelle che sono le otto classi giocabili. Perché è essenzialmente questo il casus che in quel di Austin hanno voluto dare alla struttura di questo prodotto, utilizzando buona parte della montagna di soldi spesi per la sua realizzazione allo scopo di offrire, prima di tutto, una quantità e una qualità di avventure senza pari.
È dunque corretto dire che i cinquanta livelli di progressione offerti dal gioco per ognuna delle carriere (vale giusto la pena ricordarle: Jedi Knight, Jedi Consular, Smuggler e Trooper per la Repubblica; Sith Warrior, Sith Inquisitor, Bounty Hunter e Imperial Agent per l'Impero) rappresentano, prese singolarmente, veri GdR fatti e finiti, dato che BioWare ha previsto il raggiungimento del cap (la fine, per intenderci, ma non fatemi usare termini cui non sono avvezzo) giocando interamente in solo, fermo restando che ovviamente si sarà sempre e comunque collegati a un server insieme a migliaia di altri giocatori.
Si tratta in pratica del primo MMORPG interamente progettato per attirare frotte di amanti dei giochi di ruolo più tradizionali, almeno dai tempi dell'uscita di WoW. Per questo motivo, EA ha scelto BioWare e non un altro studio di sviluppo, per questo quest'ultima si è fusa con Mythic e a tal preciso fine è stato utilizzato come cardine del dipanarsi delle avventure quel che ormai è diventato il marchio di fabbrica di questa softco, ossia le sequenze di dialogo cinematico con le tre scelte multiple che hanno fatto la fortuna dei suoi titoli, dal primo KoTOR a Mass Effect sino a Dragon Age. Ed è proprio questa la principale innovazione che The Old Republic porta nel genere dei giochi di massa: la spettacolarizzazione di ogni singola quest attraverso l'uso di filmati d'intermezzo dal taglio cinematografico, concepite per elevare l'immersività nei personaggi ai massimi livelli. Capite bene che, in un genere ancora abituato alle finestre di testo

Purtroppo questa navetta extralusso fotografata su quella tetra cattedrale imperiale che è Dromund Kass non è uno dei veicoli disponibili per girovagare sui pianeti...

Di tutte le navi a disposizione dei giocatori, la D-5 Mantis del Bounty Hunter è forse la più affascinante. Di sicuro è la più rumorosa!

Un'altra fase della "fuga". Ovviamente non poteva mancare un vero classico di Star Wars: il campo di asteroidi!

SI TRATTA DI VEDERE, E CAPIRE, QUANTO SARÀ RIUSCITO ED INNOVATIVO L'AMALGAMA TRA CIÒ CHE IL BAGAGLIO DI BIOWARE PORTERÀ NEI MMO E QUEL CHE INVECE ESSA HA PRESO DA QUEST'ULTIMI

modello MUD e poco altro, in cui i giocatori perlopiù nemmeno s'informano sul perché di quel che andranno a fare, si tratta di un passo avanti importante. Fondamentale, potremmo dire.
I contenuti di otto single player fusi in un multigiocatore di massa, questa è l'assoluta peculiarità di The Old Republic. La profondità e l'interattività delle trame che solo i primi fino a oggi sono riusciti a regalare ai giocatori insieme a tutto ciò che sinora gli è mancato: la possibilità di far party in qualsiasi momento, le gilde, il commercio e il crafting, per arrivare ai dungeon da affrontare in gruppo ed eventi tali da richiedere lo sforzo di intere community per mesi e mesi, quali raid e, naturalmente, le battaglie player versus player.

IL LATO OSCURO

Parlare di ambizioni pretenziose per SW:TOR è quindi quasi usare un eufemismo. Specie se, come EA ha ribadito, le si vuole accompagnate da numeri in grado di sfidare e battere l'attuale termine di paragone. Ma, come purtroppo abbiamo più e più volte avuto modo di constatare in questi anni, queste e i relativi proclami non bastano a decretare il successo di un titolo.
Ci vuole un lancio totalmente esente da intoppi tecnici e burocratici e una release quanto più possibile pulita, onde evitare ogni tipo di frustrazione ai sempre più esigenti giocatori che di beta a pagamento, per quanto belle e promettenti, ne hanno piene le tasche. E da ciò che al momento abbiamo potuto provare con mano durante la closed beta, sembra poter essere questo il principale ostacolo in cui potrebbe incappare questo titolo. Intendiamoci: che la cura di ogni singolo dettaglio sfiori il maniacale è evidente sin dai primi istanti, ma è tutto l'insieme che, come ogni gargantuesca mostruosità videoludica che si rispetti, potrebbe richiedere ulteriori affinamenti post lancio che rischiano spazientire più di qualcuno, specie se non provvisto di PC della NASA. Non perché il gioco lo richieda, ma per tenersi strette le centinaia di migliaia o milioni di giocatori che non mancheranno l'appuntamento. BioWare dovrà insomma lavorare sull'ottimizzazione complessiva dell'impianto ludico, oltre che sfornare contenuti inediti con impressionante regolarità.
Oltre a ciò, un altro possibile problema riguarda il gameplay, che fonda le sue radici sulle tradizioni più pure dei theme park, ovvero nella preselezione dei bersagli e nell'abusata barra di abilità a cooldown che i netgamer più scafati e vogliosi di novità per quel che è il cuore del titolo, il combattimento, oramai trovano un po' obsoleta.
Concludendo, si tratta di vedere e capire quanto sarà riuscito ed innovativo l'amalgama tra ciò che il bagaglio di BioWare porterà nei MMO e quel che invece essa ha preso da quest'ultimi. Ma le premesse per un capolavoro, ci sono. Speriamo non gettino nelle fauci del Sarlacc...

OPEN PVP

Val la pena spendere, almeno credo, qualche parola sull'end-game PvP. Di cui si sa praticamente nulla, al momento. E il fatto che questo sia un box senza immagini a corredo la dice lunga. La sensazione è quella che BioWare non avesse previsto nulla oltre un caotico zerging, ossia gli usuali server con PvP libero senza un perché a fare da quid ludico, oltre la naturale voglia di darsele coi grandi numeri fino a farlo crashare. Questo perché, alla fine, i rivali non offrono nulla di diverso. Ma le aspettative a riguardo sono andate talmente in crescendo che ad Austin qualcosa si sono dovuti inventare. Staremo a vedere...

Ogni classe dispone dei propri companion, differenti da quelli delle altre. Coraggio, fate un'incredibile sforzo d'immaginazione e ditemi di quale è questo qua!

Eccoci nelle fredde lande di Alderaan per folgorare gli scagnozzi della fazione rivale e cercare di non fargli tirar giù l'astronave che vedete sullo sfondo.

Quello Hutt è solo uno dei cinque settori in cui è divisa la galassia di gioco. Gli altri sono Core Worlds, Outer Rim, Seat of the Empire e Unknown Regions.

A CURA DI: Claudio "keiser" Todeschini keiser@sprea.it

SVILUPPATORE: Funcom - **PUBLISHER:** Electronic Arts **DISTRIBUTORE:** Electronic Arts
MULTIPLAYER: MMORPG - **LOCALIZZAZIONE:** Assente - **SITO:** www.thesecretworld.com

THE SECRET WORLD

Giocatori massivamente online di tutto il mondo, è giunto il momento di abbandonare le terre colorate e pacioccose di Azeroth per tornare sulla cara, vecchia Terra. Anche perché tra zombi, dragoni e templari, è un po' diversa da come la ricordavate...

Il nuovo gioco di Funcom è in cantiere da ormai parecchi anni, e a meno di clamorose sorprese o ulteriori ritardi, arriverà solo a metà della prossima primavera. Per la prima volta da quando è stato annunciato, però, abbiamo finalmente avuto l'opportunità di provarlo negli uffici di Montreal della software house norvegese, nel corso di quello che gli sviluppatori hanno giustamente definito "Immersion Day", una giornata intera passata tra presentazioni, interviste, hands-on e dungeon da affrontare tutti insieme, per conoscere più da vicino The Secret World.

A fare gli onori di casa e accompagnarci in ogni momento della giornata c'era Ragnar Tørnquist, responsabile creativo del progetto, che ha subito introdotto, in poche battute, il contesto in cui è ambientato il gioco: il mondo di The Secret World è lo stesso in cui ci muoviamo noi, oggi, con la differenza che lì è "tutto vero". Esistono i lupi mannari, i vampiri, gli zombi, la magia, il paranormale, le creature mitologiche. Tutto ciò in cui abbiamo sempre creduto, sperato e temuto esiste veramente. Solo un comodo espediente per infarcire all'infinito un videogame? Probabilmente. Ma è soltanto giocando che l'idea ti cattura, ti prende lentamente, ti affascina e ti rapisce. Ti ritrovi a girovagare per una cittadina di pescatori del Maine, di quelle raccontate in qualsiasi libro di Stephen King, con le casette di legno e la ferramenta a conduzione familiare; vedi le prime automobili rovesciate, le porte barricate e cominci a pensare che c'è qualcosa che non va. Poi ammazzi zombi che sbucano dalle tombe del cimitero, mostri trasportati dal mare che sembrano usciti da un incubo lovecraftiano, e la sensazione di inquietudine si fa più forte. Ma è solo quando incontri per la prima volta un pastore della chiesa locale che ti spiega di far parte della setta degli Illuminati, e che aggiunge di sapere cose che "non trovi su Google", che il gioco cancella l'ultimo confine tra il suo mondo e quello reale. È il richiamo a qualcosa di concreto, con cui hai a che fare tutti i giorni, in un mondo popolato da mostri di ogni sorta, a trascinarti nella storia. E, come vedrete nelle due pagine centrali di questo reportage, non è l'unico modo in cui The Secret World cerca di fondere la sua realtà con la nostra.

È QUANDO INCONTRI UN PREDICATORE LOCALE CHE DICE DI SAPERE COSE CHE "NON TROVI SU GOOGLE", CHE IL GIOCO CANCELLA L'ULTIMO CONFINE TRA IL SUO MONDO E QUELLO REALE

Quel che rende The Secret World più accattivante del "solito" MMORPG è il continuo, martellante insistere sulla storia, sulla trama, sul non lasciare nulla a se stesso, senza li-

I boss incontrati nell'hands-on era piuttosto facilotti da buttar giù. Un aspetto che dovrebbe cambiare nella versione finale del gioco.

Commento

Mancano ancora diversi mesi all'uscita di The Secret World, ma da quel poco che abbiamo potuto provare Funcom sembra essere sulla strada giusta per offrire un titolo in grado di regalare qualcosa di nuovo nel panorama dei MMORPG, a partire dal forte accento posto sulla trama e l'integrazione con il mondo reale. Le meccaniche di gioco e di combattimento appaiono piuttosto tradizionali (a partire dal "mazzo" con le sette abilità passive e le sette attive), ma l'assenza di classi e livelli potrebbe favorire stili di gioco più personali e meno scontati.

- ⊕ Niente classi o livelli, ma 500 diverse abilità
- ⊕ Trama affascinante e complessa
- ⊕ Interfaccia molto curata

- ⊖ Tecnicamente non entusiasmante
- ⊖ Da capire come si bilanceranno tutte le abilità

Giudizio

Al momento del lancio, la quest line principale dovrebbe durare dalle 200 alle 220 ore.

Il mostro finale del dungeon della Polaris. Brutto, cattivo e decisamente coriaceo!

Una software house avventurosa

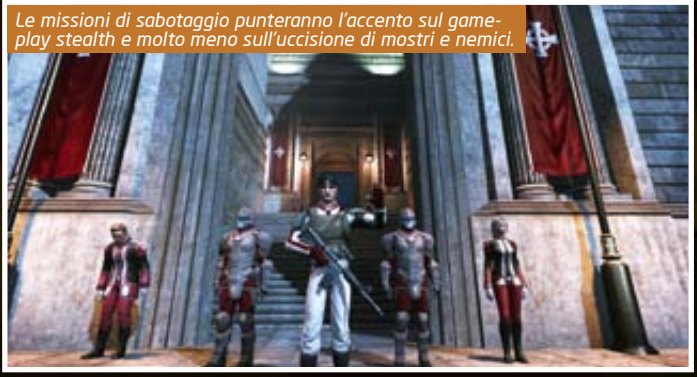
Funcom esiste dal 1993, e ha cominciato sviluppando roba più o meno dimenticabile per Mega Drive, Super NES, Saturn e Xbox. Il salto di qualità è avvenuto nel 1999 con l'uscita di The Longest Journey, straordinaria avventura grafica prodotta, guarda caso, proprio da Ragnar Tørnquist, e di cui è uscito il seguito, Dreamfall, nel 2006.
Nel 2001 la casa norvegese ha pubblicato il MMORPG fantascientifico Anarchy Online, attivo ancora oggi, nonché uno dei titoli massivamente online più longevi di sempre, seguito nel 2008 da Age of Conan: Hyborian Adventures (meno di successo, a dirla tutta). Entrambi i giochi sono ormai Free-To-Play.
Non tutti sanno che di Anarchy Online è uscito anche un bel libro, Prophet Without Honor, scritto dallo stesso Tørnquist. Possiamo sperare anche in un romanzo ambientato in The Secret World, la cui ambientazione ben si presta a questa operazione? "Mi piacerebbe moltissimo scrivere un nuovo libro", risponde il game designer, "ma adesso non ho proprio tempo. Spero di riuscire a dedicarmici più avanti, magari già ad aprile, dopo il lancio del gioco, quando si saranno calmate le acque".

Una delle zone di guerra permanenti, in questo caso ambientata in Cina.

NIENTE CLASSI O LIVELLI, MA QUALCOSA COME 500 (CINQUECENTO) ABILITÀ DA SBLOCCARE UNA PER UNA, A SUON DI XP CONQUISTATI

mitarsi ad appioppare una missione "ammazza dieci zombi" solo per far perdere tempo al giocatore o per fargli guadagnare esperienza; è vero, si uccidono gli zombi per accumulare XP, ma anche per capire cosa li rende tali, perché esistono, e soprattutto come sconfiggerli una volta per tutte; il gioco cerca di costruire spiegazioni razionali per i diversi fenomeni che si spalancano davanti agli occhi del giocatore, e di invogliarlo a conoscerli più da vicino e comprenderli. Ci sono mostri di ogni sorta, dappertutto, ma ciascuno di essi è lì per un motivo, e scoprirlo è uno degli aspetti cruciali di The Secret World.

La storia racconta di tre fazioni in lotta per il dominio del mondo: a seconda di quella che sceglieremo all'inizio della partita, e che non potremo più cambiare, avremo un gameplay e una serie di missioni principali diverse dalle altre. Ci sono gli Illuminati, con sede a New York, i massoni per antonomasia, burattinai del mondo che manipolano governi e multinazionali, si muovono nell'ombra e sono dappertutto; ci sono poi i Dragon, adoratori della teoria del caos, quella per cui se una farfalla sbatte le ali a Cesano Boscone, gli operai del tessile di Cernusco Lombardone scendono per strada a scioperare. E per finire ci sono i Templari, la fazione che Funcom ci ha messo a disposizione nell'hands-on, ferventi e appassionati, che lottano contro il Male con ogni mezzo possibile. La prima cosa che colpisce di The Secret World è l'assenza di classi e di livelli. Niente maghi, niente ladri e niente "guerriero di ottantesimo che frantuma un'intera gilda di niubbi con la sola imposizione dello sguardo", ma qualcosa come 500 (cinquecento) abilità disponibili da sbloccare una per una, a suon di XP conquistati, e che vanno a costituire il proprio personaggio man mano che si procede nel gioco. Niente armatura: la protezione dai colpi nemici arriverà dalle abilità passive equipaggiate in ogni determinato istante. Le skill consentono anche di concentrarsi nell'uso di particolari armi, dando modo, di fatto, di specializzarsi nella classe (o nello stile di gioco) che si preferisce. Poi c'è l'equipaggiamento che si ottiene tramite il loot, gli oggetti da craftare e i chakra, abilità magiche che "pompano" le statistiche del personaggio; a completare il quadro di ciò che sta attorno a un singolo giocatore c'è poi il grado gerarchico all'interno della propria fazione, che si conquista compiendo missioni ad hoc, e che consente di ottenere perk per sé e la propria gilda, uniformi, oggetti esclusivi e via discorrendo.
La mancanza di classi è uno degli elementi realmente innovativi di The Secret World, che però si porta dietro, inevitabilmente, la mancanza di una sensazione "diretta", quasi fisica, di avanzamento, di progressione. A cui cercherà di ovviare tutto il resto, ci spiega Ragnar: "Certo, manca quel 'clic' dato dal +1 che compare quando


Le missioni di sabotaggio punteranno l'accento sul gameplay stealth e molto meno sull'uccisione di mostri e nemici.

L'interfaccia si ispira agli infographic, e nella versione finale potrebbe anche essere personalizzabile, con skin diverse o possibilità di riposizionarne gli elementi.

DA UN MONDO ALL'ALTRO

"The Secret World è il punto di contatto tra le avventure e i MMORPG"
Ragnar Tørnquist, 2011

Una delle novità più affascinanti e intriganti di The Secret World, e che potrebbe rappresentare il "gancio" per attirare giocatori che solitamente non si appassionano ai titoli massivamente online, è la presenza delle cosiddette quest investigative, che lo stesso Ragnar Tørnquist definisce come "puzzle da risolvere, scavando nei più profondi misteri del mondo reale". Il connubio puzzle e MMO lascia straniti anche quelli che conoscono i trascorsi "avventurosi" di Funcom: il game designer norvegese si affretta a spiegare che non si tratta di spostare leve o interruttori, né di combinare tra loro alcuni oggetti dell'inventario per ottenerne altri, ma di approfondire alcuni misteri del nostro mondo, andando a scovare informazioni, risolvendo giochi di parole, interpretando enigmi e indovinelli e cose del genere. A pensarci bene, la cosa ha perfettamente senso, dal momento che il mondo di TSW è (con le dovute differenze) proprio il nostro.
In altre parole, ciò significa che nel corso di queste missioni dovremo usare spesso la combinazione Alt+Tab per richiamare Google, la Wikipedia o qualche forum di discussione alla ricerca delle informazioni e degli indizi utili per svelare i diversi misteri ancora insoluti; sempre che Funcom non decida di implementare un browser interno al gioco stesso, idea con la quale si sta trastullando da diversi mesi.

Nel corso della giornata passata a provare The Secret World ci siamo imbattuti in una delle quest investigative della campagna principale. Il numero finale di questo genere di missioni non è ancora stato definito, ma dovrebbero essere all'incirca una ventina. Considerato che tali quest possono portar via, a seconda del grado di complessità e della "cattiveria" dei game designer, anche diversi giorni, passati nel mondo virtuale e in quello reale, fate voi i conti dell'impatto che avranno sulla longevità del gioco. Ambientata nella cittadina di Kingsmouth, infestata dagli zombi, la quest comincia facendoci seguire una serie di simboli degli Illuminati incisi qua e là sui tombini del paese e sui cartelloni pubblicitari, e che conducono a una placca metallica nei pressi del porto, su cui si leggono alcune informazioni circa un tizio che è vissuto nel quindicesimo secolo. Ed è qui che si comincia a dover scavalcare i "muri" del gioco e cominciare a esplorare il mondo vero, per scoprire che si tratta di un pittore belga realmente esistito, dallo stile piuttosto particolare, e di cui si trova un dipinto nel museo di Kingsmouth. Il quadro in realtà è stato realizzato dagli ar-

SENZA SEGRETI

tisti di Funcom, ma riprende in maniera molto fedele il tratto originale dell'autore. Analizzandolo, si scopre che il dipinto contiene un paio di frasi. La prima dice: "Le lancette del tempo conducono alla verità", il che ci porta inevitabilmente a controllare i vari orologi della città, per scoprire che sono tutti impostati sulle 10:10. Uhm. Torniamo al dipinto: la seconda frase recita: "Scritta dai Re con la parola di Dio". Che fare? Arrendersi? Naaah. Cos'è la Parola di Dio, se non la Bibbia? Stai a vedere che dentro c'è un capitolo chiamato Libro dei Re. È proprio così! Cosa troviamo al capitolo 10, versetto 10? La seguente frase: "Essa diede al re centoventi talenti d'oro, aromi in gran quantità e pietre preziose. Non arrivarono mai tanti aromi quanti ne portò la regina di Saba a Salomone". Dopo aver esplorato la città in lungo e in largo ormai sappiamo dove si trova la casa intitolata a Solomon Priest: una volta arrivati, scopriamo un ingresso sul retro chiuso da una serratura a combinazione. Vogliamo provare a vedere se il codice è davvero 120? Bingo!

La cosa bella è che quello appena descritto non è l'unico modo per avvicinarsi alla soluzione: cercando su Google il nome della città, il primo risultato che si ottiene è quello del sito ufficiale kingsmouth.com, realizzato da Funcom in perfetto stile amatoriale, come andava di moda una decina di anni fa, e dove si scopre che la città è stata fondata nel 1600 da un pellegrino di nome Solomon Priest... Il primo riferimento a Salomone. Il sito pullula di informazioni e curiosità sulla cittadina e la sua economia basata sulla pesca, sotto la cui patina di tranquillità e serenità cova un'ombra lovecraftiana... Quello di Kingsmouth non sarà l'unico elemento fittizio inserito nel mondo reale: Funcom sta infatti realizzando diverse altre risorse online che contribuiranno alla "fusione" tra questi due mondi. "Alcuni siti saranno all'apparenza normali", spiega Ragnar, "mentre in altri i giocatori dovranno riuscire a intrufolarsi in diversi modi, oppure trovare la password di accesso e cose così" E se ci si stanca, o non si ha voglia di completare l'indagine tutta in una volta? La missione può essere messa in stand-by e ripresa in un secondo momento, grazie al sistema di checkpoint automatico disponibile per ogni quest, comprese quelle investigative. Una nota per chi si preoccupa degli spoiler, Ragnar ci ha assicurati che la missione che avete letto in queste due pagine verrà modificata prima dell'uscita del gioco. Non succederà mai, sappiatelo, ma è bello crederlo...

L'idea che sta alla base di queste missioni mi ha fatto tornare alla mente le prime stagioni di Lost, quando ancora era divertente da guardare, con i suoi continui rimandi e ammiccamenti al mondo reale, che ti costringevano alla fine di ogni puntata ad andare sui forum a leggere le interpretazioni che altri davano a quella scena, a quella frase, a cercare su internet il significato di una sequenza di numeri o di un particolare disegno... Trattandosi di un videogame, e ancor di più di un MMORPG, con migliaia di persone impegnate più o meno contemporaneamente a giocarci, sarà inevitabile che qualcuno posti la soluzione ai vari enigmi delle quest. Dipenderà quindi da ciascuno decidere se andare a spulciare la "solla" oppure se risolvere gli enigmi per conto proprio, magari aiutato da altri. Ragnar non esclude, tra l'altro, anche l'ipotesi di "giocare sporco" e modificare leggermente le quest, così da rendere vane tutte, o in parte, le soluzioni trovate fino a quel momento dagli altri giocatori. Mefistofelico!

Guai a chi defunge! L'anima del giocatore respawna in un punto lontano dagli scontri, e dovrà tornare a piedi nel punto in cui è morto.

IL GIOCATORE PUÒ COMBINARE TRA LORO SKILL, EQUIP E ATTREZZATURA E CREARSI DI FATTO LE PROPRIE CLASSI, DA UTILIZZARE A SECONDA DELLE NECESSITÀ

sali di livello, ma l'acquisizione di abilità nuove, e di conseguenza armi, gear ed equip sempre più potenti daranno al giocatore la consapevolezza di essere più forte. Anche perché i suoi colpi lo saranno realmente, restituendogli quindi un feedback molto diretto".
Come sempre più spesso accade nei MMORPG, anche TSW potrà essere giocato e affrontato praticamente tutto da soli, se lo si desidera (tranne i dungeon!). Le alleanze con gli altri giocatori e il gameplay collaborativo saranno comunque sempre incentivati; e chi preferisce può anche limitarsi al solo PvP. Quel che sta cercando di fare Funcom, insomma, è offrire un'esperienza di gioco il più ricca possibile e in grado di piacere a tutti. Obiettivo ambizioso.

GIRA LA RUOTA. YEEEE! YEEEE!

In assenza di classi, i giocatori scelgono veri e propri "mazzi" di skill, sette attive e sette passive, che possono essere cambiati in qualsiasi momento; grazie al Gear Manager, inoltre, è possibile realizzare "loadout" che combinano skill, armi ed equipaggiamento in un unico pacchetto, richiamabile alla bisogna prima di una missione; in questo modo, di fatto, il giocatore si crea e personalizza le proprie classi, da utilizzare a seconda delle necessità. Non c'è dubbio che molte combinazioni potranno ricadere nei canoni più classici: l'healer, il tank e il damage dealer, ma al tempo stesso non si può negare che esiste potenziale per stili di gioco meno banali. Starà al gameplay e alla struttura delle missioni riuscire ad assecondarli e favorirli. O, se preferite, sarà tutto merito/colpa del bilanciamento.
La gestione delle skill passa attraverso una "ruota", chiamata non a caso "Skill Wheel", suddivisa in numerosi spicchi e cerchi, lungo cui si trovano le diverse abilità: per accedere a quelle più esterne, più potenti e costose, occorre completare le skill degli spicchi interni. Alcune abilità riguardano il personaggio, altre le armi in suo possesso, da fuoco (pistole, fucili, fucili d'assalto), magia (elementale, del caos, del sangue) e melee (lame, martelli, pugni). Le abilità si comprano spendendo i punti XP conquistati esplorando, uccidendo nemici, risolvendo quest, giocando in PvP. A patto di giocare per un tempo sufficientemente lungo, chiunque potrà entrare in possesso di tutte le abilità.

IMMERSION DAY

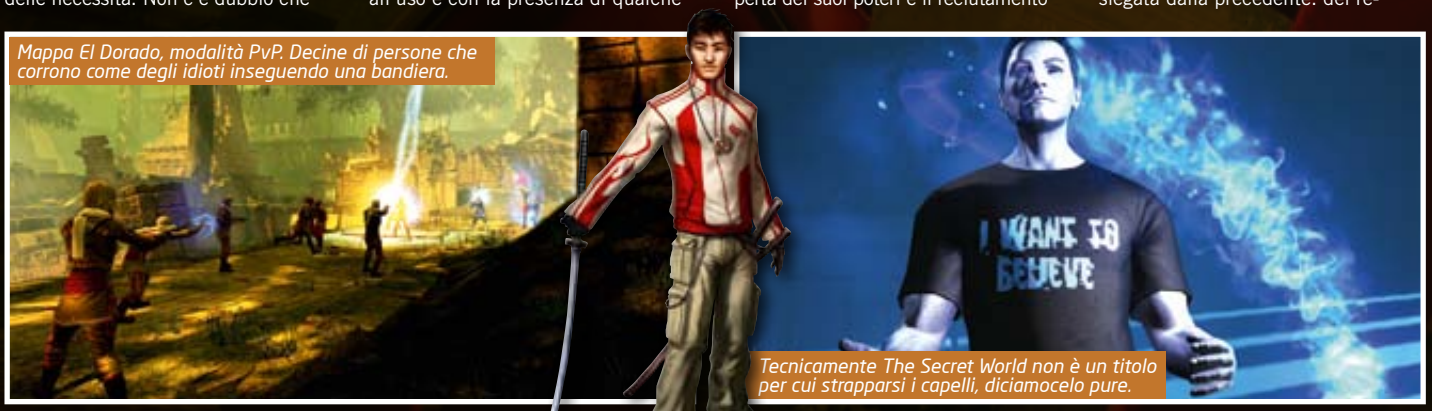
La lunga sessione di prova di The Secret World ha visto giornalisti provenienti da tutto il mondo divisi in varie stanze negli studi di Funcom, attrezzate con postazioni pronte all'uso e con la presenza di qualche sviluppatore a dar man forte e supporto alla bisogna. La versione di test mancava di diversi elementi rispetto al prodotto finito: solo otto armi, una frazione delle abilità complessive, niente crafting, mancavano i dialoghi tra gli NPC, niente guardaroba o negozio dove fare acquisti, il combattimento era ancora in versione non definitiva così come animazioni e modelli di personaggi e nemici. Assente anche il Gear Manager per la gestione delle abilità. Questo non ci ha comunque impedito di dedicarci intensamente per qualche ora alla campagna principale, di affrontare un lungo e faticoso raid in un dungeon piuttosto impegnativo, e di trastullarci nella prima sessione di PvP condotta al di fuori del beta testing chiuso.
La partita è cominciata con la scelta del proprio personaggio, a cui è seguita una lunga sequenza cinematica iniziale che ne spiega le origini, la scoperta dei suoi poteri e il reclutamento da parte dei Templari. Trattandosi di un titolo particolarmente "cospiratorio", è tutto molto figo e molto segreto, ma è difficile capire bene cosa stia succedendo. La prima missione, pesantemente scriptata, e che in realtà funge da tutorial interattivo, si intitola Tokyo Flashback ed è ambientata nella metropolitana della capitale giapponese, dove l'entità malefica che prende il nome di "filth", letteralmente "sudiciume", si sta infiltrando ovunque, impossessandosi delle persone e trasformandole in esseri violenti e privi di volontà. Tranne il giocatore. Qui abbiamo avuto modo di prendere confidenza con le meccaniche del combattimento, già familiari a chiunque abbia un minimo di esperienza con i MMORPG, e apprendere un paio di skill attive e passive (anche se in generale si sbloccano con i punti XP).

La missione successiva è ambientata a Londra, ma completamente slegata dalla precedente: del re-

Un mondo comodo

L'ambientazione moderna di The Secret World, e il fatto che al suo interno "esista tutto", ha permesso a Funcom di inserire nel gioco mitologie antiche, cultura popolare, leggende metropolitane, demoni, mummie, magia...
L'idea in sé è davvero affascinante, e per gli sviluppatori si è rivelata una miniera inesauribile di trovate a costo praticamente nullo. A pensarci un po', però, la cosa evidenzia una certa faciloneria di fondo... Facile prendere il 21esimo secolo così come si è evoluto e come noi lo conosciamo, aggiungerci ogni leggenda urbana e mitologia possibile e immaginabile senza pensare a come avrebbe cambiato le cose. Con i morti che risorgono dalle tombe, per dirne una, i cimiteri avrebbero ancora senso? Probabilmente no. Tra vampiri e lupi mannari, l'uomo non si sarebbe dovuto estinguere già da un pezzo? O imparare a non andare in giro di notte?

Unirsi ad altri giocatori può facilitare il completamento di una missione; inoltre, loot ed esperienza vengono divisi tra tutti allo stesso modo.



Mappa El Dorado, modalità PvP. Decine di persone che corrono come degli idioti inseguendo una bandiera.

Tecnicamente The Secret World non è un titolo per cui strapparsi i capelli, diciamocelo pure.

Le abilità si acquisiscono conquistando skill point: nella parte bassa dell'interfaccia c'è una barra che si riempie man mano che uccidiamo schifezze come queste.

sto, non sia mai che si possa capire un po' meglio quel che stava succedendo! Perché, per esempio, pur essendo il mio personaggio un omone grande e grosso, gli altri NPC continuano a chiamarmi Sarah? Girando per le vie della capitale inglese abbiamo potuto apprezzare la cura riservata alle ambientazioni, dal cielo grigio tipicamente "british" all'architettura europea dei palazzi, i pullman a due piani e l'accento inglese dei personaggi non giocanti. Nel corso della missione abbiamo conosciuto uno degli uomini di punta dei Templari, vestito di tutto punto, da buon massone, che ci ha ricevuto nel suo enorme palazzo finemente arredato con broccati e marmi fiorentini: dopo un lungo info-dump sulla nostra fazione ci ha condotto nel "Crogiolo", sorta di arena dove potersi impratichire con le diverse armi e magie presenti nel gioco, dagli shotgun alle mitragliette, passando per la magia oscura. Una sorta di poligono di tiro dove, al posto dei tradizionali bersagli di cartone, ci sono demoni in carne e ossa. Alla fine si sceglie un'arma (io ho preso lo shotgun, ovviamente), e da lì comincia la specializzazione del personaggio.
Il passo successivo è stato lo spostamento su Agartha, una terra mistica in stile Alice nel Paese delle Meraviglie, giardino dell'Eden che in realtà serve solo a spostarsi da un luogo all'altro della Terra: nel nostro caso, l'unica "uscita" possibile era quella che conduce all'amena cittadina di Kingsmouth, nel Maine, dove abbiamo potuto affrontare una serie di quest della campagna principale, tra cui una di quelle "investigative" a cui sono dedicate le due pagine centrali di questo articolo. In The Secret World ci sono tre diverse tipologie di missioni: quelle d'azione, in cui tipicamente uccidere gente (contraddistinte da un'icona di colore rosso), quelle di sabotaggio (icona gialla), infiltrazione e cose del genere, e quelle investigative (verde). È possibile avere diverse missioni attive contemporaneamente. Nulla è istanziato, ma aperto a tutti, sempre e in ogni momento. Una delle missioni di Kingsmouth si chiama "Elm Street Blues", ci sono zombi che assaltano la locale stazione di polizia, e quando suona la sirena chiunque si trovi nei paraggi in quel momento la sente: chi vuole può semplicemente unirsi al giocatore e aiutarlo nella missione, ricevendo le ricompense del caso.

Interrotta più o meno bruscamente la sessione di gioco, gli sviluppatori ci hanno trasportato (virtualmente) di peso in un dungeon, da sempre l'ostacolo più duro in un MMORPG: per poterlo affrontare degnamente la nostra energia di giovani adepti dei templari è stata artificialmente pompata a dismisura. Il dungeon era ambientato nei pressi del relitto della Polaris, petroliera arenatasi su una piccola isola nelle vicinanze di Kingsmouth, che dovremo esplorare per cercare di capire a cosa sia dovuta la Draug, la misteriosa nebbia che ha trasformato gli abitanti della città in morti viventi. In questo comparto TSW regala meno sorprese, con un'esperienza molto simile a quella canonica: fondamentale il gioco di squadra, la suddivisione di ruoli, la presenza di mostri uno più grosso dell'altro, ma apprezzabile il boss finale, che creava fratture dimensionali piuttosto malevole ed era in grado di distruggere le enormi pareti di roccia dietro cui si cercava di trovare riparo. Il nostro gruppo ha provato a sconfiggerlo per quattro volte senza riuscirci, fino a quando lo sviluppatore che era con noi ha deciso di "barare" pompando la salute dei feriti in tempo reale.

L'ultima sessione di gioco è stata dedicata al PvP. La componente Player vs Player di The Secret World è suddivisa in War Zone e Battlefield. Le prime sono enormi mappe aperte 24/7 in grado di ospitare un migliaio di giocatori alla volta, e dove le singole fazioni cercheranno di conquistare determinate zone; entrarvi sarà utile soprattutto perché il controllo delle aree darà buff a tutti i membri della fazione: succederà quindi che ci si potrà ritrovare con maggiori capacità di healing solo perché la propria fazione la settimana prima ha conquistato un punto specifico della War Zone. I Battlefield sono invece mappe più tradizionali dove ci si ritrova e sostanzialmente ci si scambia mazzate ad libitum: quella giocata negli uffici di Funcom si chiamava El Dorado, ed era ambientata nelle foreste tropicali del Centro America, tra le rovine di antichi templi simil-aztechi. La modalità provata (ma non sarà l'unica) era il Capture the Flag, in cui ciascuna squadra deve cercare di prendere una delle quattro bandiere sparse nel livello, ognuna capace di regalare un buff diversa; maggiore il tempo in cui una squadra tiene una bandiera, maggiori i punti conquistati.

IL MIO PERSONAGGIO È UN OMONE GRANDE E GROSSO: PERCHÉ GLI ALTRI NPC CONTINUANO A CHIAMARMI SARAH?

Figli di una fazione minore

Oltre alle tre già viste, in TSW ci saranno altre fazioni presenti nel gioco: c'è il Concilio di Venezia, una sorta di ONU delle fazioni giocabili, e che nel bene e nel male cercherà di tenerle insieme; poi ci sono tutte le altre, come i Fenici e altre decine non ancora annunciate, che avranno un impatto importante nel gioco e nella storia. Potranno creare problemi al giocatore o aiutarlo, potranno cercare di arruolarlo (e immaginiamo quindi che potrà temporaneamente entrarne a far parte), e in generale rappresentano uno degli elementi costitutivi della storia.

Per parlarci durante gli scontri abbiamo usato TeamSpeak: al momento non sono previsti sistemi vocali integrati.

Il modello di business di TSW prevede il classico canone mensile.

Il Crogiolo, ovvero il luogo dove nessun demone vorrebbe mai andare a finire!

A CURA DI: Salvatore "Scud" Scudi scudettato@gmail.com

SVILUPPATORE: Yager Development - **PUBLISHER:** 2K Games
DISTRIBUTORE: Cidiverte - **USCITA:** 2012 - **SITO:** www.specopstheline.com

SPEC OPS: THE LINE

Riemerge dalla sabbia una serie della quale si erano perse le tracce, sotto forma di uno sparatutto in terza persona dall'ambientazione davvero Speciale.

LA DUBAI SOMMERSA DALLE SABBIE CHE RAPPRESENTA L'EVOCATIVA LOCATION DI THE LINE NASCONDE UN CUORE DI TENEBRA SCONVOLTO, TORBIDO, PULSANTE

Di norma, quando si pensa a uno sparatutto in terza persona con coperture come questo Spec Ops: The Line, ci si immagina una lotta senza quartiere di uomo contro uomo, esercito contro esercito. In questo caso, però, ecco fare capolino il proverbiale terzo incomodo: la natura, umana e non.

Un concetto che ho fatto mio già preparandomi al confronto con gli sviluppatori di Yager Interective, assoldati a sorpresa da 2K Games per far riemergere dalle sabbie del tempo la serie di Spec Ops. Un confronto tutt'altro che armato, anzi cordiale e partecipato, quello con i principi di cortesia Denby Grace e Michael Kempson, rispettivamente Senior Producer e Associate Producer di Spec Ops: The Line. Ma, come nel gioco, anche qui Madre Natura ha voluto dire la sua, riversandomi addosso ettolitri d'acqua sotto forma delle proverbiali "showers" londinesi. Per fortuna, i previdenti sviluppatori avevano già approntato quanto necessario per asciugarmi i vestiti in un batter d'occhio: uno schermo al plasma da 103(!) pollici posto a due metri dal divanetto sul quale mi hanno fatto accomodare solo soletto, joypad in pugno, circondato da un sistema surround 7.1 ideale per farmi la piega, dopo l'asciugatura. Loro, già perfettamente asciutti e decisi a bagnarsi la gola con un bel drink, si sedevano più dietro, pronti ad osservare e a commentare le mie eroiche gesta da beta tester improvvisato. E, alla fine di un hands-on da un'ora e mezza, inevitabilmente abbronzato.

DOCCIA SOLARE

Peccato non essermi potuto portare il mini-ombrellino sfoggiato in Oxford Street direttamente attraverso la porta dimensionale rappresentata dall'abnorme televisore per proteggermi da un altro tipo di "shower": quella di sole. Siamo infatti a Dubai, già assolata e piuttosto calda di suo in condizioni normali, figuriamoci se presa di mira anche dalla natura, oltre che da soldati che si prendono di mira l'un l'altro. L'opulenta e gaudente metropoli simbolo dei ricchissimi Emirati Arabi si è infatti trasformata per l'occasione in un vero e proprio campo di battaglia, pericoloso quanto sabbioso. Catastrofiche tempeste di sabbia l'hanno recentemente investita in pieno, sollevandosi dal vicino deserto. Come un oceano di rena e polvere scosso da un apocalittico tsunami, i marosi sabbiosi si sono riversati sulla città travolgendo persone, sommergendo strade e scuotendo grattacieli come fossero fuscelli. Il panorama che si apre di fronte ai miei occhi disidratati e sbarrati è davvero incredibile: per un HDR da 1000 watt che gradatamente si spegne, si accende una imponente skyline di altrettanti riflessi.

Ad osservare il tutto, oltre ai soli-

Una giungla di grattacieli bagnata da un mare di sabbia: The Line è un gioco di contrasti, esattamente come la sua evocativa ambientazione.

Commento

La linea seguita da The Line è semplice: solide dinamiche da sparatutto in terza persona con coperture appoggiate su una trama e un'ambientazione originali. Se la sabbia è l'elemento dinamico di gameplay che dona movimento al quadro videoludico in questione, la moralità (più o meno malata) è il catalizzatore narrativo equivalente, che permette di articolare la linea del racconto pur senza spezzarla o sdoppiarla mai. Un esperimento narrativo coraggioso, quello di un TPS che sconfina spesso e volentieri nel survival horror, che pare però poggiare su fondamenta tecnico-strutturali decisamente più anonime.

- ⊕ Ambientazione evocativa
- ⊕ Trama profonda(ment)e inquietante
- ⊕ Il Combat System pare funzionare a dovere
- ⊖ Meccaniche TPS poco originali

Giudizio

Le dinamiche di combattimento sono quelle classiche degli sparatutto in terza persona moderni: corri, copriti e spara, ricorsivamente. Sabbia permettendo, naturalmente.

"SAND STORM"

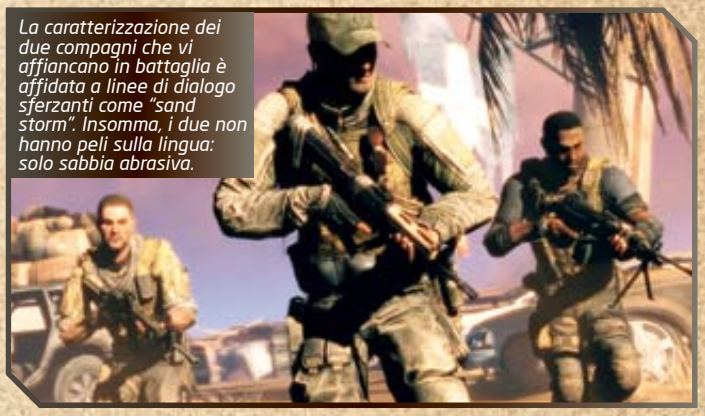
Come sottolineato nel corpo principale dell'articolo, le violentissime tempeste di sabbia di Spec Ops: The Line rappresentano l'elemento simbolo del gioco firmato Yager Development, sia dal punto di vista visivo sia sul piano del gameplay. Quando i sandstorm si abbattono improvvisamente su di voi, lo schermo si oscura, virando a inquietanti tonalità carminie, e le folate di vento dense di sabbia s'infiltrano ovunque, vostre orecchie comprese. Di conseguenza, vista e udito risultano sensibilmente limitati nell'individuazione dei nemici, anche se lo stesso vale per questi ultimi. Pure i movimenti sono rallentati dalla furia del vento, e gli eventuali trasferimenti da una copertura all'altra vi espongono più a lungo al fuoco nemico. Ecco quindi che, isolandolo di fatto dalla sua squadra, le tempeste di sabbia di The Line esaltano qualità specifiche del singolo soldato, quali la capacità d'improvvisazione tattica, i riflessi e il coraggio individuale.

"THE LINE TRACCIA UNA LINEA NELLA SABBIA DEI THIRD PERSON SHOOTER", CI SUSSURRANO CON MALCELATO ORGOGLIO GLI SVILUPPATORI

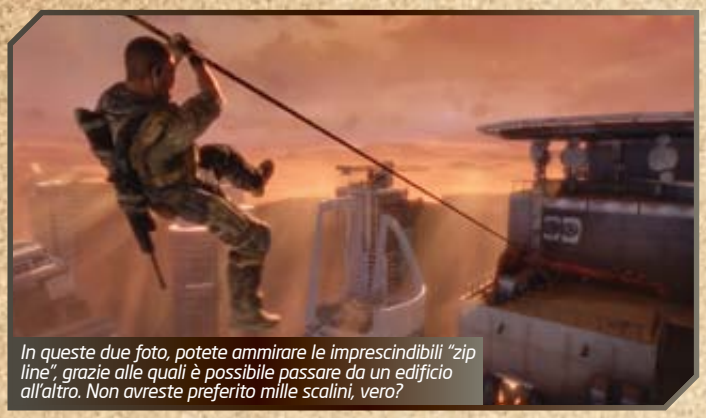
ti confabulanti sviluppatori dietro di me, ci sono anche i miei compagni di squadra, il sergente Lugo e il luogotenente Adams. Ovvero, un cecchino munito di fucile di precisione e un assaltatore specializzato in esplosivi: due personaggi davvero diversi, seppur un po' stereotipati, sia in termini di specializzazione bellica sia per quanto riguarda la tipologia caratteriale. Anche per questo i siparietti ai quali danno vita insieme al protagonista, il capitano Martin Walker, sono parecchio divertenti, soprattutto considerando la drammaticità della situazione in cui riescono malgrado tutto a fiorire. Oltre che infestata da gente disperata, civili impauriti, ladri, saccheggiatori, guerriglieri e mercenari allo sbando, la Dubai sommersa dalle sabbie che rappresenta l'evocativa location di Spec Ops: The Line nasconde infatti un Cuore di Tenebra ancora più sconvolto, torbido, pulsante. In certe condizioni, la natura umana può superare perfino Madre Natura stessa. Sia in altezza sia in bassezze, sia nel bene sia nel male.

TEMPESTA SABBIOSA

Altezze e bassezze morfologiche e morali, come scopriremo. Ma se per assaporare le prime basta qualche minuto di gioco, per provare a digerire le seconde ci vorranno ore, se non giorni interi. Continuando a seguire la (im)portante linea narrativa di The Line, che guida il giocatore in modo manco a dirlo piuttosto lineare, faccio subito la conoscenza di due elementi portanti del gameplay di questo Spec Ops. Grattacieli di vetro e deserti di sabbia non rappresentano solo l'alta verticalità e la bassa orizzontalità di questo TPS sui generis, ma si confondono l'un l'altro sino a rendersi praticamente indistinguibili. Dalla sabbia si fa il vetro, ma anche il vetro ritorna a essere sabbia, in The Line. Intere coperture di cristallo possono letteralmente sbriciolarsi sotto i quintali di rena che le ricoprono, aprendovi l'inferno sotto ai piedi, oltre a originali meccaniche di gameplay. Soffitti trasformati prima in pavimenti e poi in trappole mortali da improvvise tempeste di sabbia oppure semplicemente granello dopo granello, come in un'inesorabile clessidra che controlla non solo il tempo, ma anche lo spazio. Uno spazio che, come detto, è in costante divenire, sviluppandosi tanto in verticale quanto in orizzontale. Quando il verticale non diventa orizzontale e viceversa, naturalmente. Al giocatore il compito non solo di districare questa matassa ambientale ricoperta da infidi (ma anche utili) algoritmi fisici, fluidi come la sabbia che li compone, ma anche di farlo insieme a due compagni di team tanto intelligentemente autonomi quanto sufficientemente umili da recepire semplici ordini tattici e da metterli efficacemente in pratica.
Gli aggettivi "semplice" ed "ef-


La caratterizzazione dei due compagni che vi affiancano in battaglia è affidata a linee di dialogo sferzanti come "sand storm". Insomma, i due non hanno peli sulla lingua: solo sabbia abrasiva.

La natura umana, se lasciata a se stessa, può generare mostri ben peggiori di quelli creati da Madre Natura medesima.



In queste due foto, potete ammirare le imprescindibili "zip line", grazie alle quali è possibile passare da un edificio all'altro. Non avreste preferito mille scalini, vero?

'NDO VAI? A DUBAI!

Come rivelatoci dagli stessi sviluppatori nel corso del nostro hands-on con Spec Ops: The Line, la scelta dello scenario è stata determinante ai fini della sua caratterizzazione complessiva. Il contrasto tra Dubai e il deserto che l'assedia è già evidente nella realtà: Yager non ha fatto altro che elevarlo a potenza, portandolo alle estreme – e catastrofiche – conseguenze. L'opulenta verticalità umana di una giungla di grattacieli di acciaio e cristallo contro la primitiva orizzontalità naturale di un mare di sabbia e polvere: ora i due habitat contrapposti si compenetrano senza soluzione di continuità, regalando a questo Spec Ops uno scenario di gioco quanto mai vario, sia in senso meramente morfologico sia per quanto riguarda l'interpretazione artistica. Lusso e distruzione, altezze e profondità, luce e buio, trasparenza e polvere, vetro e sabbia: tutto e il contrario di tutto, questa è la sottile linea rossa tracciata da The Line nella sabbia. A voi non resterà che seguirla, se potete.

"SI DOVREBBE ANDARE OLTRE I LIMITI DELLA NORMALE SENSIBILITÀ PER INFLUENZARE PROFONDAMENTE LE ALTRE PERSONE" – JOSEPH CONRAD

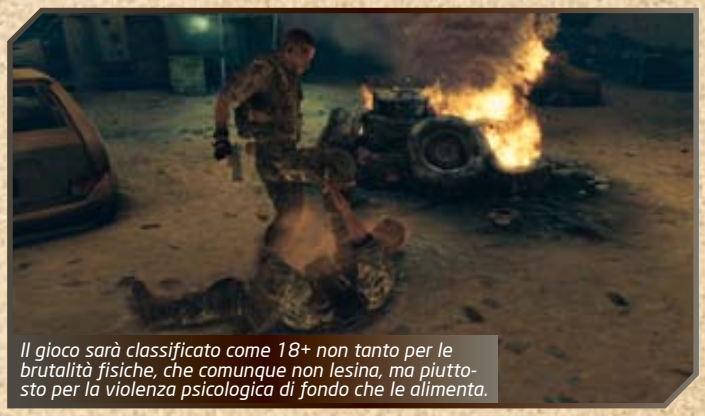
ficace" possono essere applicati anche al level design di The Line, nel complesso piuttosto lineare nella successione di ambienti più o meno solidi ed ermetici alle insidie sabbiose da attraversare, e di ondate di nemici più o meno numerose e attrezzate da affrontare. Ecco quindi che alle classiche meccaniche da sparatutto in terza persona con cover system integrato si aggiunge anche una spruzzata di tatticismo, grazie a un'interfaccia di comando "context-sensitive" con cui comandare a bacchetta i propri commilitoni tramite la semplice pressione di un tasto. Un'opzione tattica che, volendo, può anche essere bellamente ignorata, considerata l'IA dotata di sano amor proprio che anima Lugo e Adams. Il dinamico duo segue infatti il suo capitano con notevole fedeltà e raziocinio, senza lanciarsi dissennatamente in campo aperto ma anzi cercando giudiziosamente copertura, esattamente come fanno gli avversari. Inutile dire che, in un tale contesto, a prendere l'iniziativa deve essere il giocatore in prima (anzi, terza) persona, com'è giusto che sia. Il che può voler dire organizzare semplici manovre di accerchiamento, coordinare l'eliminazione contemporanea di nemici o anche delegare tutto all'intelligenza artificiale alleata, che eseguirà gli ordini in base alla specializzazione dei suoi singoli membri: cecchinaggio dalla distanza affidato a Lugo, carneficina ravvicinata con eventuale uso di esplosivi da parte di Adams.

Nel complesso si tratta di un combat system che pare funzionare a dovere, mantenendo allo stesso tempo praticità d'uso e ritmo spettacolare, e garantendo un soddisfacente supporto ai più diversi stili di gioco. L'altra faccia della medaglia di tale potenziale eclettismo tecnico sono però meccaniche TPS piuttosto standard, e quel permanente senso di dejà vu in termini di progressione bellica che permea tutti e cinque i livelli di gioco completati nel corso della prova, grossomodo un quarto della Campagna single player finale. Per sfuggire al possibile destino di anonimato che sul lungo periodo ha già coinvolto gli altri episodi della serie, Spec Ops: The Line nasconde però un altro asso nella manica, oltre alla sabbia.

APOCALISSE MENTALE

"The Line traccia una linea nella sabbia dei third person shooter", ci sussurrano da dietro con malcelato orgoglio gli sviluppatori, commentando una particolare situazione di gioco nella quale la mia scelta tardava ad arrivare. E sì che le scelte, in uno sparatutto, dovrebbero essere quanto più possibile immediate, giusto? Ma in questo senso, quello morale che una guerra dovrebbe sempre implicare, The Line vuole seguire una linea diversa, nuova, mai tracciata prima da nessuno. Oddio, in verità Joseph Conrad e Francis

Il sistema di copertura funziona e va sfruttato a dovere, coniugandosi a un combat system semplice quanto efficace.



Il gioco sarà classificato come 18+ non tanto per le brutalità fisiche, che comunque non lesina, ma piuttosto per la violenza psicologica di fondo che le alimenta.

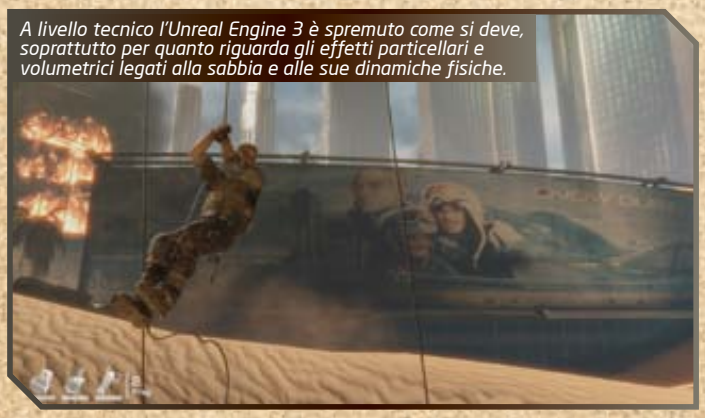
SPEC OPS: LA SERIE

La serie di videogiochi Spec Ops ha ormai i suoi begli annetti sulle spalle. Tredici, per la precisione. Era infatti il lontano 1998 quando Zombie Studios diede alla luce su PC Spec Ops: Rangers Lead the Way, bissato qualche mese dopo dal sequel Ranger Team Bravo. Dal 1998 al 2002 sono stati ben otto gli episodi di Spec Ops che sono usciti su PC e/o console, programmati da diversi sviluppatori e pubblicati sotto varie etichette, nonostante la serie non abbia mai decollato davvero. Tanto da essere appunto sepolta dal publisher Take-Two Interactive, almeno fino al riemergere dalle sabbie del qui presente Spec Ops: The Line.

Aggirare i nemici sui lati mentre i vostri alleati attaccano da un'altra direzione è una tattica che ha pagato parecchio durante la nostra prova con The Line.

Ford Coppola non sono esattamente nessuno, eh. Ma in effetti in campo videoludico raramente si sono visti shooter capaci di sparare, oltre a proiettili fisici, anche inquietudini psicologiche tanto in profondità. Esattamente come l'Heart of Darkness di Conrad o l'Apocalypse Now di Coppola, The Line inserisce un terzo incomodo tra le lotte degli uomini, e le guerre degli eserciti, ovvero la natura. Anzi, molto peggio: la natura umana. Risparmiare un ladro troppo affamato oppure un giustiziere troppo zelante? Provare a salvarli coraggiosamente tutti o ignorarli pilatescamente entrambi? Non sarà l'ambizioso Heavy Rain e la sua pesante pioggia di conseguenze a effetto ritardato, ma anche lo sparatutto The Line e la sua sottile linea tracciata nella sabbia mirano a dividere i buoni dai cattivi, i coraggiosi dai pavidi, i giusti dagli "sbagliati". O, semplicemente, i sensibili dagli insensibili. La ricerca della falsa fine e dei veri fini del colonnello Konrad (nomen omen), che vi bisbiglierà nelle orecchie manco fosse uno sviluppatore di videogiochi e vi mostrerà incubi che solo la natura – quella umana – è in grado di partorire, vi porterà a conoscere meglio non solo la vostra mira e i vostri riflessi, ma anche il vostro vero io. E anche se tali torture psicologiche e scelte morali non apriranno scenari diversi in cui combattere – come invece speriamo facciano modalità multiplayer ancora sospettosamente top secret – forse vi racconteranno una storia che vi dirà qualcosa di più anche su voi stessi, oltre che sulla solita guerra che a tutti noi piace tanto combattere. "Si dovrebbe andare oltre i limiti della normale sensibilità per influenzare profondamente le altre persone", diceva Conrad (quello con la C). Quello sì sarebbe un "headshot" – un colpo alla testa, e "di" testa - di cui uno sparatutto potrebbe davvero vantarsi. ■

IL COMBAT SYSTEM PARE FUNZIONARE A DOVERE, MANTENENDO AL TEMPO STESSO PRATICITÀ D'USO E RITMO SPETTACOLARE, E GARANTENDO UN SODDISFACENTE SUPPORTO AI PIÙ DIVERSI STILI DI GIOCO



A livello tecnico l'Unreal Engine 3 è spremuto come si deve, soprattutto per quanto riguarda gli effetti particellari e volumetrici legati alla sabbia e alle sue dinamiche fisiche.

L'arsenale del gioco non è particolarmente fantasioso in termini di sputafuoco utilizzate, ma offre una buona varietà d'armamenti di precisione e potenza.

SVILUPPATORE: Blizzard - **PUBLISHER:** Blizzard
DISTRIBUTORE: Activision Blizzard - **SITO:** eu.battle.net/d3/it/

Quattro chiacchiere su Diablo III

QRCODE

Guarda la Opening Cinematic di Diablo III! Scopri come fare a pagina 103!

Parlare con il team di Diablo III o, più in generale, con qualcuno di Blizzard, è sempre un'esperienza che vale la pena di raccontare. E noi siamo qui per questo...

L'attesa non è ancora finita. No, non ci siamo nemmeno vicino, come leggerete tra poche righe. Oddio, il 2012 ormai alle porte e tutto dovrebbe risolversi nel giro di qualche mese. Ma "qualche mese", arrivati a questo punto, è davvero troppo. Diablo III è quasi pronto. Quasi. E noi siamo quasi pronti a gridare ancora una volta al miracolo di casa Blizzard. Quasi. Per cercare di lenire la dolorosa attesa abbiamo avuto occasione di interpellare telefonicamente Kevin Martens, Lead Content Designer di Diablo III.
Purtroppo, visto che a questo punto ancora poco o nulla si può svelare della trama, vero e proprio parto della mente di Kevin e dei suoi, la chiacchierata si è sviluppata su alcuni dei temi che più incuriosiscono i fan in trepidante attesa in questi giorni. Sperando di fare cosa gradita ecco a voi il resoconto di questo scambio di battute.

TGM: Ciao Kevin, grazie di averci concesso questa chiacchierata telefonica. Per prima cosa potresti spiegare il tuo ruolo all'interno del team di sviluppo di Diablo III?
Kevin Martens: Ciao, un saluto a te e ai lettori di TGM. Io sono il Lead Content designer di Diablo III. Significa che la nostra occupazione principale, mia e del mio team, è quella di sviluppare i contenuti del gioco: ambientazioni, personaggi, nemici, situazioni. Tutto partendo dalla sceneggiatura e dall'ottimo lavoro creato dal resto del team che si occupa di narrazione.

"REGALARE DIABLO III A CHI SOTTOSCRIVE UN ANNO DI ABBONAMENTO A WOW È PIÙ CHE ALTRO UN MODO PER RINGRAZIARE I PIÙ FEDELI CLIENTI BLIZZARD, SENZA ALTRI OBIETTIVI" KEVIN MARTENS, LEAD CONTENT DESIGNER DI DIABLO III

TGM: Diablo III ormai è così vicino all'uscita che possiamo sentirne il profumo. Non ci sono variazioni sulla release date, ancora fissata ai "primi mesi del 2012", vero?
KM: Che io ne sappia (e se la ride. ndr) sì, il periodo è quello. Attualmente abbiamo iniziato la fase di beta e stiamo rifinendo alcune caratteristiche.
Dovrebbe essere l'ultima fase prima della chiusura definitiva dei lavori per il lancio.

TGM: Ecco, A proposito della beta. In molti si chiedono come mai non propone molte delle ultime feature annunciate, tra tutte il sistema delle rune. C'è un motivo per questa scelta?
KM: C'è eccome e coinvolge direttamente il mio reparto. Il sistema delle rune, infatti, è molto legato alla trama e introdurlo così avrebbe creato non pochi problemi a chi si vuole godere la storia raccontata in Diablo III. Per tutto il resto, l'introduzione di certe feature in beta o meno è stata

Diablo III e il suo mondo ritorneranno a breve a riempire le nottate di tutti gli appassionati di hack 'n' slash. E noi non potremmo esserne più felici.

L'ultima fase della beta è appena iniziata, almeno nel momento in cui scriviamo. Il team sta lavorando per raccogliere dati e opinioni utili a raffinare ulteriormente il complesso multiplayer previsto per questo titolone.

I dettagli sulla trama sono ovviamente ancora top secret. Il background dello sceneggiatore capo e del suo team fanno sperare per una virata decisa verso i canoni del fantasy più tradizionale.

CHI È CHI

Kevin Martens non è uno di quei nomi che saltano subito all'orecchio parlando di storia dei videogiochi. Eppure il suo talento, abbinato al nome del suo vecchio datore di lavoro e ai titoli di quest'ultimo, non può non far saltare sulla sedia i giocatori appassionati principalmente di RPG, in particolare di quelli fantasy. Kevin, infatti, inizia la sua carriera di sviluppatore e sceneggiatore, dopo un tirocinio autoprodotto fatto di giochi in garage e sessioni da dungeon master con i suoi amici, nientemeno che in BioWare. Qui partecipa a vario titolo a Baldur's Gate I e II, guadagnando rispetto anche per Neverwinter Nights, Jade Empire, Mass Effect e Dragon Age: Origin. Non stupisce che la sua abilità narrativa lo abbia portato, dopo così tanto tempo, alla corte di Blizzard.

"IN BLIZZARD CI SIAMO INTERROGATI MOLTO SULLE POSSIBILI RIPERCUSSIONI, SIA PER DIABLO SIA PER WOW, DI UNA LORO COESISTENZA" KEVIN MARTENS, LEAD CONTENT DESIGNER DI DIABLO III

Diablo III riporterà sotto i riflettori alcune delle caratteristiche distintive della serie, dai seguaci allo sviluppo del personaggio, aggiungendone tuttavia di nuovi: si parla di talismani, mercati per lo scambio di oggetti e materiali, crafting...

pensata per agevolare i nostri amici giocatori a focalizzarsi sulle caratteristiche che più ci premeva testare online.

TGM: Quindi la beta non è solo uno stress test, ma una vera e propria fase di acquisizione di informazioni? Insomma, c'è ancora lo spazio per cambiamenti o quello che è fatto è fatto?
KM: Non è solo uno stress test in senso stretto. Di certo le direttive principali del gioco sono e restano quelle, a prescindere dai test che comunque stanno andando molto bene, nella direzione che ci aspettavamo. Qua e là ci sono dei piccoli dettagli che possono essere migliorati grazie all'aiuto della comunità.

TGM: Tornando al tuo lavoro principale, qual è la fonte di ispirazione a cui ti rivolgi per la creazione di personaggi e ambientazioni? È difficile lavorare in un universo come quello di Diablo?
KM: La mia fonte di ispirazione principale è il fantasy tradizionale. Leggo molto, e anche oggigiorno ci sono molti autori che mi ispirano con la loro produzione. Ovviamente ci sono anche i maestri immortali a cui nessuno, appassionato di fantasy o sceneggiatore, può permettersi di rinunciare. Insomma, l'ispirazione è il fantasy stesso, in ogni sua forma narrativa. Per quanto riguarda il lavorare su Diablo, non è difficile: e questo per merito del costante aiuto di tutti i reparti e del resto di Blizzard. Certo che è un universo parecchio complicato da sbrogliare, a volte (ride)!

TGM: Cambiamo argomento. Qual è la tua opinione riguardo alla notizia che Diablo III verrà regalato a chi sottoscrive un abbonamento annuale di World of Warcraft? È una mossa puramente commerciale o in qualche modo si vuole evitare un travaso di giocatori da un mondo all'altro?
KM: In Blizzard ci siamo interrogati molto sulle possibili ripercussioni sia per Diablo sia per WoW di una loro coesistenza e delle relative problematiche per il pubblico, che consideriamo vicino per gusti. Regalare Diablo III a chi sottoscrive un anno di abbonamento a WoW è più che altro un modo per ringraziare i più fedeli clienti Blizzard, senza altri obiettivi.

TGM: Ti credo sulla parola. Un'altra domanda relativa al marketing, anche se molto più attinente alla tua posizione in Blizzard. Parliamo un po' della ricca Collector's Edition. C'è un elemento di questa che ti ha coinvolto direttamente o, in alternativa, c'è una parte della Collector's che ti senti di consigliare specificatamente?
KM: Ti offro una risposta che vale per tutte e due le domande: sì, e si tratta dell'albo illustrato. Non solo perché è molto bello a vedersi, ma anche perché contiene parecchio materiale derivato da quello che abbiamo scritto la mia squadra e io. Leggendolo si possono capire molto più a fondo le motivazioni che spingono alcuni personaggi a fare quello che fanno, si capisce anche molto di più delle situazioni che si vanno a creare mano a mano che la storia entra nel vivo. Insomma, è consigliatissimo per tutti i fan di Diablo!

TGM: Avrei un altro milione di domande da porti ma purtroppo conosco già la risposta...
KM: (ridendo di gusto, ma cosa gli faccio io a 'sti qui? ndr) Eh sì, purtroppo non posso rivelare nulla sulla trama. Credimi, vorrei poterti dire qualcosa, sono mesi e mesi che lavoriamo su colpi di scena incredibili e non possiamo parlarne con nessuno al di fuori del team... Vorrà dire che ci risentiremo dopo l'uscita del gioco, per fare una bella chiacchierata sui contenuti.

TGM: Guarda che ci conto!
KM: Lo faremo, lo faremo. Nel mentre, un saluto a tutti i lettori di The Games Machine! ■

Il lore di Diablo sarà rispettato dalla nuova sceneggiatura, che però prevede una decisa spinta sui temi "celestiali". Insomma, la bilancia tra forze del Bene e del Male sarà il tema centrale di questa epica avventura.

Seguaci? A tonnellate, come mai prima d'ora!

THE GAMES machine
MEDAL OF HONOR
PES 2011
BATMAN
Fallout NEW VEGAS
KANE & LYNCH DOG DAYS 2
QR CODE

la tua rivista
PREFERITA
ora anche su iPad

Potrai scegliere anche tra:

Scarica l'applicazione da iTunes

CPU: Dual Core 2.0 GHz (Quad Core)
RAM: 2 GB (4GB)
Scheda video: ATI Radeon HD3750/NVIDIA GeForce 8600 GT (ATI serie HD4890/nVidia GTX 260)
Spazio su HD: 6 GB
Connessione: ADSL

Sviluppatore: Bethesda Game Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Distributore: Koch Media/Steam
Multiplayer: Assente
Localizzazione: Completa
Prezzo: € 49,99 **Sito:** www.elderscrolls.com

The Elder Scrolls V: Skyrim

Voglio lottare con i draghi, diventare un ladro, un assassino e un mago, possedere i poteri più arcani e le armi più belle al mondo. Voglio tornare subito in TES V.

All'ingresso in Skyrim si rimane quasi straniati di fronte alla velocità con cui tutto viene introdotto. Un breve percorso sul carro, prigionieri fra i prigionieri, con l'arrivo in un piccolo insediamento, dove l'assalto di un drago permette di sfuggire a un'esecuzione capitale: nel frattempo, ci sono già stati presentati elementi molto rilevanti per la trama, sotto forma di dialoghi e pura azione, dalla violenza interna che scuote la regione, dopo l'assassinio del Re dei Re (da parte di Ulfric dei Manto della Tempesta, con noi di fronte al boia), al ruolo centrale assegnato ai mitici rettili volanti nelle quest principali. E nemmeno la scelta del personaggio porta via molto tempo, quando un soldato ci chiede l'identità, dal momento che non è possibile modificare alcun attributo delle razze disponibili, come vedremo nel dettaglio, anche se possiamo caratterizzarne profondamente l'estetica. Questo ritmo concitato, d'altronde, ha una sua precisa ragion d'essere: gli sviluppatori spingono avanti nei primi minuti di gioco, quasi con violenza, per arrivare rapidamente al punto in cui tutto è a nostra disposizione, alla stregua di neonati in età adulta. "Now you are alone", recitava una scritta dopo l'incipit di Morrowind, e in questo nuovo capitolo lo stesso momento vie-

GLI SVILUPPATORI SPINGONO AVANTI NEI PRIMI MINUTI DI GIOCO, QUASI CON VIOLENZA, PER ARRIVARE RAPIDAMENTE AL PUNTO IN CUI TUTTO È A NOSTRA DISPOSIZIONE

Lo stile lineare delle interfacce mette in risalto la bontà dei modelli poligonali, anche durante la scelta del personaggio.

ne raggiunto con la velocità del tuono, così da mostrare l'enorme tavola imbandita: 40.000 kilometri quadrati di pura high fantasy, con centinaia di NPC pronti a motivare le nostre azioni e decine di strumenti per forgiare l'eroe e il suo equipaggiamento; un mondo riempito fino all'orlo di draghi, per l'occasione, che appaiono all'improvviso e assalgono i villaggi, irridendo gli uomini con parole di disprezzo. In particolare, l'impiego di queste creature sembra aver preso ispirazione da quanto visto in Drakensang: The Dark Eye e in Ego Draconis, fondendo la tematica dell'essenza "dragonica", che scorre nelle vene del protagonista, con l'improvvisa riapparizione dei mostri alati. Simili suggestioni, però, in Skyrim vengono celebrate fino a raggiungere uno splendore mai visto prima, proprio perché ogni cosa, per quanto sia a disposizione del giocatore, si muove secondo leggi e dinamiche indipendenti. D'altra parte, dedicarsi solo ai contenuti della questline primaria, dove i draghi la fanno da padrone, può essere considerato un delitto imperdonabile: in teoria (o anche in pratica, vedete voi) è possibile passare intere giornate in compagnia delle innumerevoli quest assegnateci dagli abitanti, a ogni angolo di strada, racchiuse in una parte specifica del diario; sul piano visivo, anche le missioni più articolate vengono presentate senza sottolineare priorità, magari fra le main quest e le avventure delle gilde, visto che le vicende opzionali sono prodighe di segreti al pari della campagna principale. Tutto ciò che dovete fare è assumere il ruolo del Sangue di Drago, tornato sulla terra con i suoi Urli di battaglia: da qui in poi, Skyrim è davvero nelle vostre mani.

Il sangue nelle vene

Le razze giocabili vanno valutate con particolare cura quando ci vengono proposte all'inizio del gioco, perché costituiscono l'unica scelta "rigida" in un contesto che, per il resto, lascia liberi di portare le proprie azioni in una qualunque direzione. Potenzialmente, il sistema può deludere chi ha in testa il profondo grado di personalizzazione

La fabbrica dei balocchi incantati

Il crafting di Skyrim risponde alla visione d'insieme a cui abbiamo fatto più volte riferimento circa l'apertura del gameplay e l'invito alla sperimentazione, senza preclusioni a priori: TES V è un enorme "laboratorio" dove realizzare sogni fantasy, in una misura concessa dagli sviluppatori con limiti difficilmente quantificabili, nemmeno dopo decine di ore di gioco, e di questo quadro fanno parte anche le skill per incantare oggetti, produrre pozioni e creare/migliorare item. Prendiamo per prima l'abilità di forgia: con una ridotta quantità di metallo è possibile rifinire armature e gingilli vari, magari con piccoli miglioramenti alla portata di qualsiasi personaggio, mentre un impegno maggiore, in termini di materiali e statistiche, è richiesto per creare da zero gli oggetti più potenti, dotati di caratteristiche rapportabili alla maestria del fabbro. L'incantamento risponde a un simile criterio di accessibilità, in termini di pure meccaniche, anche se il processo è reso un poco più complesso dall'obbligo di possedere un manufatto da sacrificare, per carpirne i segreti magici, e soprattutto una gemma dell'anima, ovvero una pietra "caricata" con l'essenza di una creatura; l'item è reperibile dai venditori e nei dungeon più pericolosi, ma per renderlo davvero efficace è bene munirsi di un'apposita spell, per catturare le anime più potenti (che ne dite di un bel mammut?) e trasferirle in una gemma vuota. Per l'alchimia lo schema di creazione è addirittura lapalissiano, con la necessità di reperire gli ingredienti e mischiarli in una pozione di cui si possiede la ricetta, caricandola di un potere commisurato al livello di skill (è sempre possibile "assaggiare" un ingrediente per scoprirne la prima delle quattro "virtù", ovviamente). Naturalmente, i veterani di TES avranno ben notato come, nella sostanza, gran parte delle caratteristiche appena descritte sia derivata dagli immediati predecessori: ciò è vero, naturalmente, ma è anche corretto sottolineare l'ottimo lavoro di "armonizzazione"compiuto sulla struttura del crafting, nel processo di creazione degli oggetti e nella disposizione di laboratori, incantatori e postazioni per la forgia; nelle zone urbane è sempre possibile accedere alle fucine, con luoghi ben in evidenza nel centro di feudi e villaggi, mentre tavoli imbanditi per l'alchimia sono facili da reperire anche durante le quest, sparsi per segrete e castelli, per chi ha sempre dietro una bella scorta di verdure assortite.
Infine, è quasi superfluo sottolineare quanto le soddisfazioni più grandi, in questo contesto, arrivino dalla specializzazione contemporanea nelle 3 abilità (anche se ciò costringe alla continua ricerca di materiali, ingredienti e anime sacre). Si tratta di uno stile di gioco piuttosto raffinato, che offre l'opportunità di creare strumenti più potenti ed efficaci della mano che li muove, a maggior ragione se si ha la pazienza di coltivare altre abilità magiche o stealth. Della serie: ti colpisco una volta e sei fatto, vecchio mio.

Il cielo di Skyrim è costantemente solcato dai draghi, che appaiono all'improvviso e assalgono i villaggi, irridendo gli uomini con parole di disprezzo

Alcuni oggetti aiutano nella risoluzione di semplicissimi enigmi. Il manufatto nell'immagine è una chiave che incontreremo più volte nel gioco.

Il duttile sistema a due mani permette di servirsi contemporaneamente di due spell, oppure di affiancare la magia con un'arma leggera.

Ottimo scatto, no?

Giù le mani dal mio cavallo!

Sì, dai, lo voglio. E pazienza se rimarrò dannato per l'eternità.

I PRESET DEI PERSONAGGI NON SONO ALTRO CHE SEMPLICI ABBOZZI, AL SERVIZIO DELLA SCONFINATA LIBERTÀ DI SKYRIM

all'ingresso in Tamriel, nella fase di costruzione dell'eroe di Oblivion: per fortuna, però, bastano le prime ore di gioco per rendersi conto che i preset dei personaggi non sono altro che semplici abbozzi, al servizio della sconfinata libertà di Skyrim. Nel mondo reale nessuno impedisce a un violento energumeno di studiare per diventare un buon oratore, ovviamente nei limiti di una partenza all'insegna del cazzotto nei denti; con un simile concetto in testa, gli sviluppatori hanno creato 10 profili di abilità per altrettante etnie come punto fermo da cui partire, per poi lasciare il giocatore libero di modellare l'eroe sperimentando ciò che trova migliore o più divertente, anche quando le statistiche non sono troppo favorevoli. Per lo stesso motivo, i livelli iniziali delle skill non sono mai eccessivamente sbilanciati, da una parte o dall'altra, proprio perché è concesso di dedicarsi a una particolare attività per accedere ad abilità che, di base, non sembrerebbero adatte al personaggio. E invece va bene così, perché è sempre bello vedere un uomo del Nord, rude e selvaggio, lanciare magie dalla raffinata distruttività, oppure un Elfo Oscuro spaccare la testa a qualcuno con una ascia a due mani, dopo averlo indebolito con fuoco e illusioni. Tutta questa "biodiversità" risolleva lo spirito, anche senza tirare in ballo rettiloidi argoniani e felini Kajiit (che pure sono presenti, belli come non mai).

Entropia Fantasy

Personalmente, nel campo delle più ardite rappresentazioni digitali, a volte trovo più affascinanti gli errori delle cose riuscite. Questo perché, in alcuni casi, abbiamo a che fare con simulazioni di complessi processi e fenomeni, che ci appaiono semplici solo perché appartenenti alla nostra normalità sensoriale, ma possono facilmente scappare di mano una volta implementati con algoritmi imperfetti e necessariamente incompleti. Oppure, al contrario, possono funzionare anche troppo bene, fino a risultare lesivi dell'esperienza ludica, come è successo con le Radiant IA nella prima fase di sviluppo di Oblivion: originariamente gli NPC potevano perdersi in risse "spontanee", ad esempio dopo un fallito tentativo di borseggio da parte di un personaggio controllato dall'intelligenza artificiale, con la non remota possibilità che nella pugna fosse coinvolto un PG fondamentale per le quest, finendo ucciso per mano di un rivale; ciò ha portato a una sorta di "lobotomia" delle routine che governavano questo genere di reazioni, per impedire le conseguenze non direttamente controllate dal giocatore, nemmeno si avesse a che fare con robot senzienti e pericolosi. Nel caso descritto in apertura di box, invece, rientra un problema di Skyrim ormai famoso e plurisbeffeggiato, conosciuto come "bug del secchio": se prendiamo un recipiente da un negozio e lo poniamo sulla testa del negoziante, magari con diversi tentativi (il controllo sugli oggetti è blando), possiamo metterci a rubare roba alle sue spalle, senza che il poveretto dica alcunché. Una scena criticabile e ridicola, dunque, che mette però in evidenza il grado di complessità degli NPC, capaci di percepire i suoni e vedere entro un certo cono visivo, con relative risposte alle nostre azioni; un'impostazione del genere può essere ingannata, naturalmente, ma solo sfruttando le mancanze più ovvie e comprensibili, come l'incapacità di cogliere variazioni tattili e di provare un umano senso dell'assurdo. Per la verità, come conseguenza di un'IA coraggiosamente imperfetta, durante la lunga prova di Skyrim ho anche perso una compagna d'armi, dopo una missione che prevedeva la mia totale solitudine: la ragazza digitale ha salutato la mia partenza in carrozza, e nessuno l'ha vista più. A me piace pensarla sposata (per il giocatore, ad esempio, è possibile) e felice, invece di figurarmela incastrata in qualche fosso, oppure ferma ad aspettare nel luogo sbagliato per l'eternità. Dite che sono troppo sentimentale?

PERCORSI NELLE STELLE

In un gioco come Skyrim, gli strumenti di crescita del personaggio non precedono le possibilità "ambientali" in ordine d'importanza, ma piuttosto si sviluppano parallelamente, in armonia con il contesto open world. Se però il concetto di base riporta immediatamente a Oblivion e Morrowind, il sistema è stato portato alle conseguenze più estreme: gli 8 canonici attributi sono stati soppressi in favore di 18 skill specializzate, che rappresentano una sorta una razionalizzazione di quanto visto in precedenza e ne adottano

il medesimo criterio "evolutivo", gestito in automatico e direttamente legato alle azioni intraprese dal giocatore.
Scendendo nel dettaglio, un eroe a suo agio con la forza bruta può contare su armi a una e a due mani, armatura pesante, arceria, parata e forgiatura; chi si dota di una buona componente magica ha invece a disposizione skill dallo scopo lapalissiano, come ristoro e distruzione, insieme ad abilità relativamente più complesse come evocazione, alterazione, incantamento e illusione, che danno rispettivamente la facoltà di riportare in vita le creature e farne temporanei pet, governare le spell di ordine fisico, potenziare il crafting magico, manipolare la personalità di un nemico e renderci sfuggenti come ombre; quest'ultima condizione è in particolare sintonia con la strada del ladro, che annovera fra le skill le capacità di creare pozioni alchemiche, scassinare serrature, indossare al meglio un'armatura leggera e borseggiare come Lupin III, oppure la bravura nel fare la "supercazzola" ai negozianti e nel muoversi in assoluto silenzio. Alle abilità sono poi legati rami di crescita con ulteriori specialità, da far germogliare spendendo un punto per ogni livello d'esperienza, con nuove azioni in tema con le armi, con il crafting e con ogni altra possibilità offerta dal gameplay, per spaccare crani o, al contrario, per aggirare gli ostacoli senza (troppo) spargimento di sangue.
Le possibilità sono ancora tantissime dunque, e soprattutto sono rette da un at-

LE 18 SKILL ADOTTANO IL MEDESIMO CRITERIO "EVOLUTIVO", GESTITO IN AUTOMATICO E DIRETTAMENTE LEGATO ALLE AZIONI INTRAPRESE DAL GIOCATORE

Questa terra è mia

Come detto in apertura di recensione, la guerra civile di Skyrim entra immediatamente tra le principali tematiche, come elemento caratterizzante dello scenario e come generoso contenuto giocabile. La stessa porzione di gioco, però, non fa parte delle quest centrali, visto che è possibile farsi tranquillamente i fatti propri, impassibili di fronte alla guerra fratricida, per cinismo o per spirito di libertà: qualunque sia la nostra scelta, sulla partecipazione allo scontro e sulla fazione da spalleggiare, da una parte avremo l'esercito dell'Impero, che presidia la regione, e dall'altra le forze dei Manto della Tempesta, che rappresentano il braccio armato della resistenza indigena, pronto a lottare per l'indipendenza. In particolare, l'azione ruota intorno alla figura dello Jarl, signore dei feudi di Skyrim, spronato ad abbracciare le ragioni di Tamriel o, al contrario, ad alzare la mano contro all'invasore. Sul resto dell'intreccio terremo doverosamente la bocca chiusa, ma vogliamo almeno sottolineare il fatto che, se amate le battaglie in campo aperto e gli assedi, questa è la quest fatta apposta per voi.

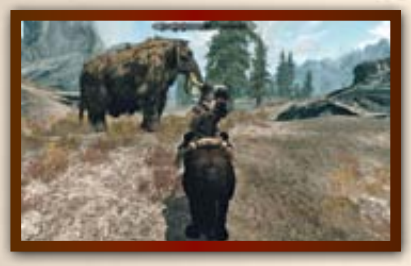
Vienimi pure dietro, orribile tra gli orribili, tanto ho ben visto che dalla porta non ci passi.

Le carcasse dei draghi rimangono in bella mostra sul luogo dell'uccisione. La sequenza di "assorbimento" dell'anima di drago, così come quella di apprendimento delle parole degli urli, è davvero spettacolare.

Per un guerriero alla prime armi, tutto muscoli e spada a due mani, le streghe sono avversari davvero temibili. Per fortuna, rocce e vegetazione possono funzionare da riparo.

Ladri, assassini e semplici attaccabrighe

Le quest delle gilde di Skyrim rappresentano una parte molto importante dell'esperienza, capaci come sono di eguagliare per cura e complessità la campagna principale (e di superarla in termini di durata, nel complesso). Decine e decine di ore possono essere dedicate alle congregazioni di Assassini, Ladri e Maghi, con particolare attenzione alle prime due (con missioni più lunghe e ispirate, come in TES IV), oppure alla simpatica combriccola dei Compagni di Whiterun; da segnalare, però, c'è anche un'altra questline reperibile a Winterhold, feudo dedito alla magia, che riporta l'attenzione su una delle presenze più importanti di Oblivion, i Daedra, con nuovi dettagli e approfondimenti sui miti legati alla particolare civiltà. È da rimarcare, infine, il discorso qualitativo su tutte le principali side quest: al di là della rappresentazione scenica, spesso eccezionale, ognuna di queste avventure ripaga ampiamente lo sforzo profuso, grazie alle abilità speciali e agli Urli che si possono reperire viaggiando tra dungeon e castelli, alla ricerca di manufatti, piani di congiura e arcani misteri.



LE POSSIBILITÀ SONO ANCORA TANTISSIME, E SOPRATTUTTO SONO RETTE DA UN ATTEGGIAMENTO GENERALE MAI PRECLUSIVO, ANCHE VERSO L'IBRIDAZIONE DI CLASSE PIÙ PROFONDA

teggiamento generale mai preclusivo, anche verso l'ibridazione di classe più profonda. Nei limiti del ragionevole (ecco, magari un atrofizzato damerino non darà il massimo con una spada lunga un metro) si può fare di tutto e vedere di tutto, proprio perché c'è tantissimo da provare e sarebbe un peccato perdersi qualcosa, seppur in forma puramente sperimentale. L'invito a "monitorare" l'evoluzione dell'eroe passa anche attraverso l'interfaccia grafica, che si allontana dai barocchismi formali di Oblivion per approdare a contenuti più simbolici: com'è ormai noto persino alla mia compagna, perfetta incarnazione di chi non sa un tubo di videogame, le skill di TES V sono rappresentate da costellazioni nel cielo di Skyrim, che non forniscono indicazioni precise sulla divisione dei ruoli (Guerriero, Mago e Ladro, per ricapitolare) se non con il fatto che "l'accensione" di stelle fra loro vicine può rappresentare, nella sostanza, il segno di una crescita coerente.

URLI, MENHIR E ALTRE LEGGENDE

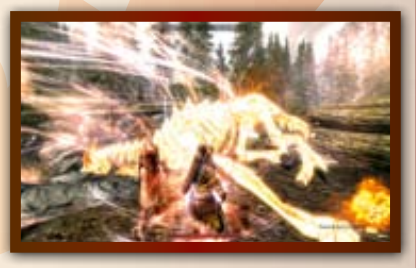
Un altro punto fondamentale per tracciare la personalità di Skyrim riguarda il profondo ripensamento dei poteri speciali, dai semplici perk fino all'introduzione degli Urli draconici. Ogni personaggio esordisce con il suo set di skill preferenziali e di magie, insieme a un paio di abilità legate all'etnia specifica, passive e attive, immediatamente utili al tipo di personaggio; oltre a questo, però, l'eroe può subito contare su una serie di menhir rituali, sparsi per la regione, capaci di fornire ulteriori strumenti per aver ragione dei nemici, con la forza, con l'intelligenza o con l'inganno. Le pietre, per chi ha giocato l'episodio precedente, portano gli stessi nomi dei Birthsign e rappresentano grossomodo le stesse inclinazioni di ruolo; la struttura dei perk, però, è stata modificata limitando il numero e la portata degli effetti, introducendo al contempo una fruizione dei benefici più libera, a disposizione di eroi nati sotto qualsiasi segno. All'inizio del gioco abbiamo a che fare con i menhir del Guerriero, del Mago e del Ladro, che incrementano la velocità nell'apprendere le relative skill (e per questo possono fungere da rimedio, per correggere eventuali errori di sviluppo del personaggio); sparse per i feudi e le campagne, invece, si trovano le pietre connesse ad altre costellazioni, che possono contenere altri poteri passivi oppure magie dall'effetto unico e particolarmente potente, da usare al massimo una volta al giorno. Lo

I personaggi hanno i loro orari e la loro occupazione giornaliera, come da tradizione.

stesso limite (relativo, visto che si può sempre dormire o aspettare, per la ricarica del potere) riguarda il ricorso agli Urli: questi ultimi, però, sono di gran lunga l'introduzione più caratterizzante, per la struttura di gioco, perché riguardano contemporaneamente il leit-motiv della trama e gli strumenti per districarsi nella main quest, oppure per togliersi qualche sfizio davvero impagabile. Il nostro Sangue di Drago si attiva già nel primo Atto (su tre, ognuno composto di 6 o 7 missioni), dopo la scena ormai celeberrima del combattimento contro il drago nella valle di Whiterun, vista e rivista nei trailer e nei game footage: da questo momento in poi, l'eroe è in grado di assorbire le conoscenze e l'energia delle mitiche creature alate, attraverso la loro uccisione e il ritrovamento di "Parole" sulle pareti dei dungeon; l'anima del drago, strappata in battaglia, serve per attivare le formule magiche, che in alcuni casi soddisfano i requisiti delle missioni principali, mentre in altri premiano per la partecipazione a un'importante side-quest, con una nuova, potentissima spell. Comprensibilmente, la somma dei poteri di nascita, degli urli e dei menhir costituisce un aiuto mica da poco, nel prosieguo dell'avventura, se sommato alla crescita delle altre skill. In effetti, Skyrim si porta dietro una controversa predisposizione all'accessibilità, presente in tutte le produzioni di Bethesda, da Morrowind in poi: per i giocatori che amano esplorare fino all'ultimo anfratto, superando le cento ore di gioco e accedendo a un gran numero di missioni secondarie, il rischio è di ritrovarsi con un personaggio così potente da non aver quasi rivali, nelle fasi finali della main quest. Da una parte, dunque, la soppressione del livellamento automatico dei nemici (che è ancora presente in alcune zone, ma in modo molto meno invasivo) ha portato a una maggiore coerenza delle imprese, con regioni più o meno pericolose e avversari da cui guardarsi, a meno di dedicare più attenzione alla propria crescita; allo stesso tempo, gli Urli e i Menhir sono già sufficienti a uscire dalle situazioni più estreme, a colpi di veleno paralizzante e magie al rallentatore, a patto di usare gli strumenti magici con piglio action e un pizzico di mentalità strategica. Questo surplus di potenza, però, a mio modo di vedere non rappresenta un limite imperdonabile: se affrontata ai più elevati livelli di difficoltà, l'esperienza di

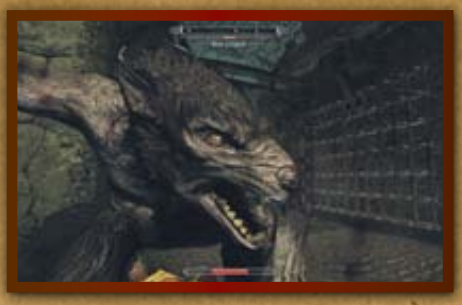
Lo spettacolo delle montagne è sempre eccezionale, diversamente da quanto accadeva in Oblivion.

Il mare a Skyrim? Certo che no, ma ci sono laghi e corsi d'acqua solcati da piccole golette commerciali. Che fanno solo scena, nel caso specifico.



L'EROE PUÒ SUBITO CONTARE SU UNA SERIE DI MENHIR RITUALI, CAPACI DI FORNIRE ULTERIORI STRUMENTI PER AVER RAGIONE DEI NEMICI CON LA FORZA, CON L'INTELLIGENZA O CON L'INGANNO

Licantropia forever



Non so bene cosa considerare "spoiler" e cosa no, in un gioco pieno zeppo di contenuti come Skyrim, ma per il ritorno della Licantropia non ho saputo resistere. Tenendomi su una linea mediana, però, non rivelerò come si può acquisire la capacità (o maledizione, a seconda del parere degli NPC), ma ne indicherò le meccaniche, piuttosto distanti da quanto visto nell'implementazione di Morrowind: Bloodmoon. Cominciamo col dire che la trasformazione in lupi mannari non comporta alcuna penalità diretta (se si esclude il bonus ricevuto quando si dorme in un letto di proprietà), e anche i requisiti di sangue versato sono meno stringenti: semplicemente, una volta acquisito il potere ci si può trasformare in licantropi una volta al giorno, cibandosi dei nemici per ripristinare la salute e per protrarre nel tempo la forma di lupo. La caratteristica più importante, che aiuta parecchio in diverse situazioni (specie di fronte a una spada d'argento), è data dal potere di terrorizzare gli avversari, per poi chiuderli in un angolo e squartarli selvaggiamente; d'altra parte, il licantropo non è particolarmente resistente, non più di una bestia/creatura di media potenza, ma ha una zampata capace di troncare in due gli avversari meno protetti. Davvero ben fatte le animazioni della metamorfosi e delle animalesche finishing move, che riportano alla mente le ardite soluzioni animatroniche del glorioso "Un lupo mannaro americano a Londra" (film di John Landis del 1981, bello da vedere anche oggi). Magari si può contestare la semplicità della componente di ruolo dedicata alla feature, con un'impostazione tutta rivolta al fascino blood'n'gore e alle conseguenze action; è anche vero, però, che la risorsa viene ammantata di una nuova valenza strategica, proprio perché rimane a disposizione del giocatore in qualsiasi momento. E i vampiri? Ci sono anche i vampiri? Che domande, quelli non possono proprio mancare.

Il cavallo, come sempre, ha una calamita universale sotto agli zoccoli, per scalare pendii che nemmeno Manolo.

Il sistema per scassinare è tale e quale a Fallout 3. Più è alto il requisito della serratura, in termini di skill, e più è stretto lo spazio d'azione del grimaldello.

IL PARERE DEL KIKKO

Io, generalmente, sono uno che non ha tempo. Troppe cose da fare, troppa vita da vivere. Un macello, quindi, riuscire a racimolare lo stimolo per dedicarsi a "cose grosse" come un The Elder Scrolls a caso. A maggior ragione se si tratta di Skyrim, che mette talmente tanta ciccia sulla brace che, in confronto, i barbecue di mammut organizzati durante l'estate da mio suocero sono roba da dilettanti. Eppure, durante la giornata mi capita di soffermarmi a pensare a come portare avanti quella maledettissima quest; o a quello che mi aveva raccontato il tal personaggio nel caldo confortevole di una taverna; o ancora, a quel drago maledetto che mi ha ruttato l'anima addosso un paio di sessioni fa, spazzandomi via come se fossi il fuoco di un cerino nella galleria del vento. E so che stasera avrò ancora voglia di ritagliarmi un po' di gusto, quando moglie e figli staranno dormendo quieti sotto le coperte. Un sano "doppio click" sull'icona di Skyrim e – almeno per un'ora – la mente sarà libera di vivere ancora una volta un'avventura splendida. Per una volta tanto, "chissene" dei bug e delle incoerenze che un titolo così mastodontico porta necessariamente in grembo. D'altronde, se qualcuno si è inventato la sospensione dell'incredulità, un motivo ci sarà pure.
Ivan "Kikko" Conte

DEDICARSI AL CRAFTING PUÒ PORTARE ALLA CREAZIONE DI STRUMENTI PIÙ POTENTI ED EFFICACI DELLA MANO CHE LI MUOVE

Skyrim mostra un ottimo equilibrio fra l'impegno richiesto, comunque fuori da elevati rischi di frustrazione, e la gratificazione per la quantità di gioco dedicata all'avventura. L'eccezionale prestanza di un personaggio di alto livello, gonfio di Urli e perk fino a scoppiare, può dunque essere percepita come un credito legittimamente accumulato, dopo decine di chilometri di strada.

AURORA BOREALE

Criticare un'opera del livello di Skyrim mi mette un po' a disagio, perché ho paura che i piccoli appunti siano interpretati come qualcosa di importante, una volta fissati su carta. E la cosa è vera anche in merito al comparto tecnico: ho visto animazioni più legnose di altre, problemi di collisione poligonale e il solito pop-up dei dettagli a distanza, tipico del LOD dei giochi Bethesda, ma tutto si perde nell'incredibile illusione che è stata creata intorno al giocatore, governata dalle leggi più complesse che possano essere implementate in un videogame moderno. L'effetto, in gran parte, passa attraverso i sistemi conosciuti come Radiant IA e Radiant Storytelling: il primo non rappresenta una novità, anche se è stato affinato e ulteriormente bilanciato, e consiste nell'implementazione di regole di vita per tutti gli NPC del gioco, con abitudini e azioni/reazioni coerenti ai singoli ruoli; nel secondo caso, invece, sono state introdotte nuove routine per mutare in modo dinamico le condizioni intorno all'eroe, per far sì che le imprese (o le malefatte) del personaggio vengano riconosciute, in modo più preciso e sfaccettato di quanto accade nella concorrenza, e soprattutto per gestire i contenuti delle piccole quest, offrendo qualcosa di nuovo a ogni avventura. L'impressione che se ne ricava è di essere sempre al posto giusto al momento giusto, proprio perché il sistema di RS registra le nostre azioni, anche in termini di equipaggiamento e luoghi visitati, per poi regolarsi di conseguenza:

Dopo una bufera di neve, l'HDR avvolge l'eroe e il suo fido cavallo.

Per chi sogna un regno stereoscopico

Skyrim, esattamente come Oblivion e Fallout 3, è un videogame 3D Ready in forma involontariamente "nativa", nel senso che il lavoro dei produttori di driver è stato davvero minimo per ottimizzare l'esperienza tridimensionale (con profili specifici, già pubblicati da NVIDIA e dagli australiani di TriDef 3D). E la cosa non era assolutamente scontata, visto che non c'è mai stato alcun annuncio ufficiale per il supporto a 3D Vision e al formato AMD HD3D: il nuovo Creation Engine, però, si muove su presupposti tecnici abbastanza simili al precedente Gamebryo, senza abuso di filtri ed effetti di post-processing poco adatti alla rappresentazione stereoscopica; allo stesso tempo, la buona modellazione di personaggi, creature e item viene esaltata da questo tipo di visualizzazione, così come i sistemi per l'illuminazione e la meteorologia dinamica, con pioggia e neve (che sembrano passare davanti agli occhi), avvolgono il giocatore in una delle migliori esperienze stereo-3D in circolazione.

IL PARERE DEL ToSo

Skyrim può vantare i migliori paesaggi visti negli ultimi cinque anni e i peggiori personaggi visti negli ultimi dieci. Il titolo Bethesda, per me, non è cominciato bene: mia moglie, che non vive di pane e videogiochi, dopo essersi sorbita il noioso giro sul carro e aver visto i primi personaggi, se ne è uscita con un "ehi, ma scivolano sul terreno? Questi non camminano?". Ma lei non ha avuto modo di entrarci per davvero, in Skyrim. Perché una volta che entri in Tamriel non hai scampo: a prescindere dai bachi, a prescindere dalle incoerenze. Io ho messo sul piatto 120 ore della mia vita, equamente divise tra l'esperienza console, dove sto portando avanti un elfo tutto arco e stealth, e PC, casa di un Nord un po' mago e un po' barbaro dentro. E la cosa bella di TES V è che mi permette di fare ciò che voglio, senza vessarmi, senza limitarmi più di quanto sia ragionevole fare. Sono solo un avventuriero che si preoccupa di comprare case, rubare cose, ammazzare draghi e risolvere quest semplicemente fantastiche, sotto ogni punto di vista. Certo, un qualche controllo di coerenza non avrebbe guastato: essere il capo della gilda dei ladri ed essere considerato dal barista ancora come l'ultimo arrivato non è proprio fantastico, così come essere l'Arcimago dell'Accademia e non essere riconosciuto nel salone principale della stessa. In compenso, funziona tutto molto meglio con gli "oggetti". La mazza daedrica recuperata nella quest La Casa degli Orrori spaventa realmente la gente, e ci sono un sacco di piccoli altri tocchi di classe che vi lascio il piacere di scoprire da soli. Oblivion non mi aveva fatto impazzire, benché avesse catalizzato molti dei miei pomeriggi: Skyrim, invece, è semplicemente il gioco che volevo giocare da tempo. Non è perfetto sotto il profilo tecnico, e ha un'interfaccia che, ogni tanto, trasforma l'esperienza in un hidden object game… però, lasciatemelo dire, ma chissenefrega.
Davide "ToSo" Tosini

IL PARERE DI DAN HERO

Skyrim traccia una netta separazione da ciò che ha rappresentato Oblivion, rinnovandone le meccaniche ruolistiche e correggendo i difetti del predecessore. La possibilità di assegnare liberamente alle mani del Dovahkiin l'uso di magie, armi e scudi personalizzando e adattando il proprio stile di gioco ad ogni situazione è un esempio di tale rivoluzione, così come l'esplorazione dei dungeon, stavolta completamente creati "a mano" dai programmatori Bethesda e ben caratterizzati da enigmi e da un'atmosfera ben più credibile rispetto alle anonime segrete di Oblivion. Un ottimo candidato al titolo di GOTY.
Danilo "Dan Hero" Dellafrana

Molte missioni prevedono l'aiuto di un alleato digitale: se abbiamo già un compagno, quest'ultimo verrà automaticamente congedato.

ciò non vuol dire che si è sempre accontentati, ma solo che è molto difficile trovare missioni inutili e noiose, magari tornando in un dungeon già esplorato, grazie a un lavoro di selezione impercettibile ed estremamente efficace. In ultimo, vi prego, non credete a chi dice che Skyrim vale graficamente quanto Oblivion: è vero che l'impressione generale è simile, ma basta guardare un modello poligonale per rendersi conto delle distanze, soprattutto se si ha la pazienza di reinstallare il predecessore. Forse avremmo potuto vedere ambientazioni naturali ancora più dettagliate, oppure battaglie con centinaia di PNG, ma solo in un mondo così diverso da quello attuale che è meglio non pensarci più: quello che conta è che l'edizione PC è tecnicamente la migliore, e su questo non ci piove. Credete, invece, a chi vi dice che il sistema dei comandi è migliorabile, e che la visuale automatica se ne va per i fatti suoi durante alcuni dialoghi. Questi difetti Skyrim li ha, e se è per questo ne ha anche altri, ma non abbiamo trovato nulla che possa scalfire un mondo fantasy così vasto, dinamico e credibile, il migliore mai implementato in videogame.

Mario Baccigalupi
secondvariety@sprea.it

LE QUEST DELLE GILDE DI SKYRIM RAPPRESENTANO UNA PARTE MOLTO IMPORTANTE DELL'ESPERIENZA, CAPACI COME SONO DI EGUAGLIARE PER CURA E COMPLESSITÀ LA CAMPAGNA PRINCIPALE

Poteva mancare il bullet-time? Ovviamente no: C'è un urlo su misura, che aspetta solo voi!

Commento

Un'esperienza assolutamente imperdibile, da provare anche se non si amano il fantasy e/o gli action-RPG. Basta essere semplicemente un videogiocatore per apprezzare la magnificenza di ciò che si ha di fronte: Skyrim ci scaglia nell'omonima regione di Tamriel, scossa dal sacro fuoco dell'indipendenza e dal ritorno dei draghi, consegnandoci le chiavi dell'esperienza e lasciandoci liberi di usare a nostro piacimento l'enorme quantità di contenuti, curati fino all'inverosimile. Skill, crafting e poteri sono gli strumenti per plasmare l'eroe e per raggiungere qualsiasi scopo, in un mondo che reagisce e si modifica in armonia con le nostre azioni: di certo, l'automatismo del sistema di ruolo resta la ragione per cui chiunque può portare a termine l'esperienza, ma i giocatori più scafati possono puntare ai segreti e alle prelibatezze di cui TES V è prodigo fino a scoppiare. Camminate per Skyrim e qualcosa di grande succederà, sempre.

+ Epica fantasy da sogno.
+ Mondo reattivo come non mai.
+ Possibilità a non finire.
+ Ottimo design delle ambientazioni.
+ Draghi a pioggia.

– Permane qualche tenero bug.
– Non sopporto più i compagni a piedi: date un cavallo anche a loro.

Voto 96

■ **CPU:** Dual Core 2,4 GHz (Quad Core 2,4 GHz) ■ **RAM:** 2 GB (4 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** NVIDIA GeForce 8800/ATi Radeon HD 3850 (NVIDIA GeForce GTS 460/ATi Radeon HD 5850)
■ **SPAZIO SU HD:** 17 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** Rocksteady Studios ■ **PUBLISHER:** Warner Bros. Interactive
■ **DISTRIBUTORE:** Warner Bros. Interactive ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 49,90

community.batmanarkhamcity.com

BATMAN: ARKHAM CITY

"Per loro sei solo un mostro, come me." (Joker - Il Cavaliere Oscuro)

Batman Arkham City è un titolo che va ragionato, assaporato e capito. Come il suo protagonista, vive nella rassicurante oscurità, protetto da un mantello talmente grande e nero che Edna Mode (la stilista de Gli Incredibili) si rivolterebbe nella tomba se fosse già cadavere. Perché il mantello no... non si usa, è démodé e, sopratutto, s'impiglia un po' ovunque, come dovreste sapere se avete guardato almeno una volta lo splendido lungometraggio di Pixar. Ma il Cavaliere Oscuro, proprio come il videogioco che qui lo rappresenta, se ne sbatte abbastanza apertamente delle tendenze, così come delle opinioni di saccenti sarte occhialute. Anche perché, senza un mantello bello grosso e strutturato, col cavolo che il nostro Uomo Pipistrello sarebbe in grado di attraversare in pochi minuti l'intera mappa di Arkham City senza farsi venire litri di acido lattico alla muscolatura.

TRA UN BATTITO D'ALI E L'ALTRO

Un po' cattivi e un po' buoni questi sviluppatori di Rocksteady Studios, perché se è vero che da un lato a Batman hanno dato la possibilità di sfruttare il binomio mantello/rampino per planare e volteggiare nel cielo della città, dall'altro sotto le ali c'è appunto... una città, e non più un "circoscritto" manicomio che, per quanto grande, non è degno nemmeno di pulire le scarpe ad Arkham City sotto il profilo dell'estensione. Peraltro, qualcuno da queste parti ha espresso una perplessità (volendo anche legittima) sull'eccessiva dispersione che la nuova struttura topografica porta in seno (io, per esempio. ndToSo). Ed è pur vero che gli edifici esplorabili sono ben pochi rispetto alla mappa disponibile, pur rappresentando veri e propri "dungeon" dal level design semplice, e tuttavia ispirato. Penso, ad esempio, a tutta la parte all'interno del Museo di Arkham City, che si affronta circa a un terzo della storia e che rappresenta una piccola perla di incroci di gadget ed esplorazione, soprattutto se si decide di voler portare a casa tutti i trofei dell'Enigmista lì nascosti.

NESSUN ALTRO TITOLO DEDICATO AGLI EROI DEI FUMETTI È IN GRADO DI REGALARE LA SENSAZIONE DI VIGILANZA SUL MONDO DI GIOCO QUANTO ARKHAM CITY

Comunque la vediate, è innegabile che nessun altro titolo dedicato agli eroi dei fumetti è in grado di regalare la sensazione di vigilanza sul mondo di gioco quanto riesce a fare quest'ultima fatica di Rocksteady Studios. È tipico di Batman il concedersi qualche minuto a studiare il terreno di scontro, appollaiato sulla testa di qualche gargoyle e col profilo contornato dalla luce lunare e da qualche estemporaneo neon. La peregrinazione per le vie (e i cieli) di Arkham City ha sempre un non

Due Facce veste sempre alla moda, non trovate?

D'accordo che col Bat-Mantello si va un po' ovunque, ma direttamente dentro a una fornace mi sembra un po' troppo anche per un duro come Batman.

Rendere elettrizzante un momento d'amarezza è molto facile con la Carica Remota.

so che di mistico, dal tanto che è permanente il sentore di padronanza su quello che accade e su come si possa agire in una determinata situazione, piuttosto che in un'altra totalmente differente. E certo, un contributo essenziale lo dona anche un sistema di controllo che, seppur derivato in massima parte da quello di Arkham Asylum, aggiunge snellezza e rapidità d'esecuzione, in particolare quando si tratta di volteggiare con precisione tra palazzi e cunicoli angusti, o nel momento di dedicarsi all'armonica danza ritmata dei combattimenti.

UN GADGET PER TUTTE LE STAGIONI

Fin da subito Batman Arkham City regala grandi soddisfazioni in quanto a possibilità offerte. Una certa quantità di gadget è a disposizione di Bruce Wayne fin dall'inizio: questo piccolo "regalo", se approcciato nel modo sbagliato, potrebbe mandare un po' a ramengo la sensazione di progressione e crescita che era stata così sapientemente distribuita nel titolo precedente. Tuttavia, l'avere da subito la disponibilità di alcuni giocattoli preziosi (come, ad esempio, il Batarang Telecomandato) concede una certa varietà nelle fasi di combattimento, oltre a lasciare al giocatore la possibilità di staccarsi dalla trama principale e cominciare la meticolosa (e lunga) raccolta dei collezionabili che infarciscono ogni angolo della città.
E comunque, l'Uomo Pipistrello ha sempre tanto da imparare, se è vero che i pannelli delle abilità, dei gadget e dei perk ospitano comunque parecchi spazi vuoti, che possono essere comodamente riempiti col prosieguo dell'avventura. Ben lungi dall'essere cose secondarie, gli elementi sbloccabili aggiungono non solo un sacco di opportunità durante i combattimenti, ma allargano enormemente le possibilità esplorative. Il nostro Cavaliere Oscuro può così raggiungere posti precedentemente irraggiungibili ove, magari, terminare con successo una delle corpose quest secondarie, piuttosto che raccogliere un nascostissimo trofeo dell'Enigmista fino a quel momento precluso.
Alla luce di ciò, quello della dispersione della mappa e quello della percezione di una mancata progressione nella crescita sono - a mio modesto avviso - falsi problemi, che diventano pressoché insignificanti quando si comprende che quello che si sta giocando non è Arkham

Inanellare colpi critici non è mai stato così facile se è Catwoman a menare le mani.

IL BESTIARIO

In questa seconda fatica di Rocksteady Studios dedicata a Batman si è enormemente alzato il numero di personaggi che gravitano attorno a Bruce Wayne. Oltre a quelli che vi ho descritto nelle pagine centrali, sono presenti un sacco di altri sbroccati, come Mr. Freeze, Pinguino, Headshot e Bane, giusto per citarne quattro a caso. Alcuni di questi, da buoni doppiogiochisti, si trasformano sporadicamente da acerrimi nemici in alleati dell'Uomo Pipistrello, ovviamente col solo obbiettivo di raggiungere i propri scopi nel modo più comodo. Poi ci sarebbe anche da citare Talia, ovvero la figlia di Ra's Al Ghul, i cui rapporti con Batman sono distinti dal dualismo tra il suo essere appartenente alla setta degli Assassini e i suoi trascorsi amorosi con Bruce Wayne (da cui, nella graphic novel "Figlio del Demone", ha persino un figlio). Per sua fortuna, Catwoman è sempre in altre faccende affaccendata...

GAME FOR WINDOWS LIVE: PERCHÈ SÌ, PERCHÈ NO

Batman Arkham City, proprio come il suo predecessore, è un titolo Game For Windows Live. Questo significa che se non giocate loggati con il vostro profilo (che può essere lo stesso di Xbox, se siete anche possessori di una console Microsoft e lo avete precedentemente abilitato come Live) vi potete scordare di salvare i vostri progressi. Certo, da una parte è sempre bello poter rimpolpare il parco Obiettivi personale per chi - come me - si diverte a giocare anche sull'altra piattaforma, ma dall'altra mi sembra davvero limitante dover costringere la gente ad essere perennemente loggata per poter effettuare un salvataggio. E non tanto per il fastidio di doverlo fare (che, di per sé, sarebbe anche nullo), ma più che altro perché GFWL è un servizio un po' acerbo che al momento ha un senso compiuto - come appena detto - solo nell'ottica di una convergenza di account con Xbox 360 e in presenza di una connessione internet, a differenza di Steam che offre un sacco di opportunità anche se non si vive perennemente attaccati a una rete. Personalmente, sono dell'idea che GFWL sia potenzialmente un'ottima cosa. Microsoft, tuttavia, ha ancora parecchia strada da percorrere (e tante cose da imparare da Valve) prima di potersi imporre come punto di riferimento per i servizi online su PC, a differenza di quanto avviene su console, dove Live di Xbox 360 batte a mani basse PSN di Sony, almeno a parere di chi scrive. Poi ci sarebbe da discutere anche sul fatto di come il gioco sia protetto anche da SecuROM, ma di questo fatto se ne potrebbe parlare per giorni senza venire a capo di nulla...

Il martellone in primo piano non lascia presagire nulla di buono.

FIN DA SUBITO BATMAN: ARKHAM CITY REGALA GRANDI SODDISFAZIONI IN QUANTO A POSSIBILITÀ OFFERTE

Teoricamente, grazie al nuovo Bat-Mantello, è possibile attraversare tutta Arkham City in volo.

CATWOMAN, L'AMANTE CHE TUTTI VORREMMO AVERE

Vero nome: Selina Kyle
Prima apparizione: Batman #1, 1940
Creata da: Bob Kane, Bill Finger
Simpatie: Batman, Poison Ivy
Segni particolari: gnocca, agile nello stealth, ama i felini
Doppiatrice italiana: Cinzia Massironi

Bella, sensuale, felina e... con due glutei talmente sodi da far sbroccare anche personaggi redazionali solitamente compassati come il buon Mirko Marangon: questa è la Catwoman di Arkham City! La donna gatto per eccellenza interviene come personaggio attivo in alcuni momenti della storia, in una sorta di mini spin-off giocabile interno dove le sue vicende si incrociano con quelle dell'Uomo Pipistrello, anche se ciò accade in modo discreto e in linea con il rapporto ambiguo che da sempre li unisce. La sensazione è, talvolta, quella di una roba un po' scollata dal contesto, anche se mai si ha la percezione che si tratti di un espediente per allungare la brodaglia, non fosse altro perché i controlli sono comunque molto affini a quelli dello stesso Batman. In aggiunta, Catwoman può arrampicarsi e restare appesa a tutto ciò che è una grata (non per nulla, solo lei può accedere alla magione di Poison Ivy) e, più in generale, ha strumenti e abilità che le permettono di muoversi in modalità stealth con maggior efficacia. Tuttavia, il fatto che sia una gatta che predilige l'oscurità non le impedisce di essere alquanto graffiante durante i combattimenti, grazie alla frusta e a un paio di bolas (niente battute sconce, please) che fanno da supporto a tanta grazia e agilità. Insomma... un vero spasso da usare e un buon boost alla longevità, se considerate che Catwoman, proprio come Batman, ha il suo set di potenziamenti e di collezionabili sparsi in giro per Arkham City.

JOKER, IL NEMICO CHE TUTTI VORREMMO SCONFIGGERE

Vero nome: sconosciuto
Prima apparizione: Batman #1, 1940
Creato da: Bob Kane, Bill Finger, Jerry Robinson
Simpatie: Harley Queen, Clayface
Segni particolari: pazzo fino al midollo, imprevedibile giocherellone
Doppiatore italiano: Riccardo Peroni

Di fronte al ruolo primario che aveva in Arkham Asylum, il Joker di Arkham City potrebbe sembrare più sottomesso, vista anche la maggior quantità di nemici storici sparsi per gli scenari del gioco. A volte ci dà la percezione di essere il vero burattinaio che tira i fili di tutta la vicenda. Altre, invece, appare più come vittima predestinata di più alti e oscuri disegni. Anche in quei momenti, tuttavia, permane il sospetto che, sotto al trucco pesante, Joker se la stia ridendo, prendendoci beatamente per il naso. Vera nemesi del nostro eroe dai tempi della sua creazione, il rapporto che ha con il Cavaliere Oscuro è ben tratteggiato da Rocksteady Studios: non può esistere Batman senza Joker, così come Joker non avrebbe senso senza Batman. In quest'ottica, i numerosi dialoghi e lo sviluppo della storia ruotano quasi interamente attorno al dualismo simbiotico tra i due, anche se il volersi prendere troppo sul serio dell'Uomo Pipistrello stride a volte in modo eccessivo con la natura da giocherellone incallito di Joker. Ad ammorbidire un po' il tutto interviene quella pazza sconsiderata di Harley Queen, che fa a gara col suo amante truccato per chi la spara più grossa. Ah, so cosa vi state chiedendo: in Arkham City ci sono ancora le folli dentiere a molla di Arkham Asylum? Beh... sappiate che sì, sono ancora presenti, anche se in numero decisamente minore e nelle sole zone controllate dagli uomini di Joker. D'altronde, se in lingua italiana il "Jolly" (o per l'appunto il "Joker", in inglese) è detta la Carta Matta, ci sarà pure un motivo, no?

L'Enigmista, il problema che tutti vorremmo risolvere

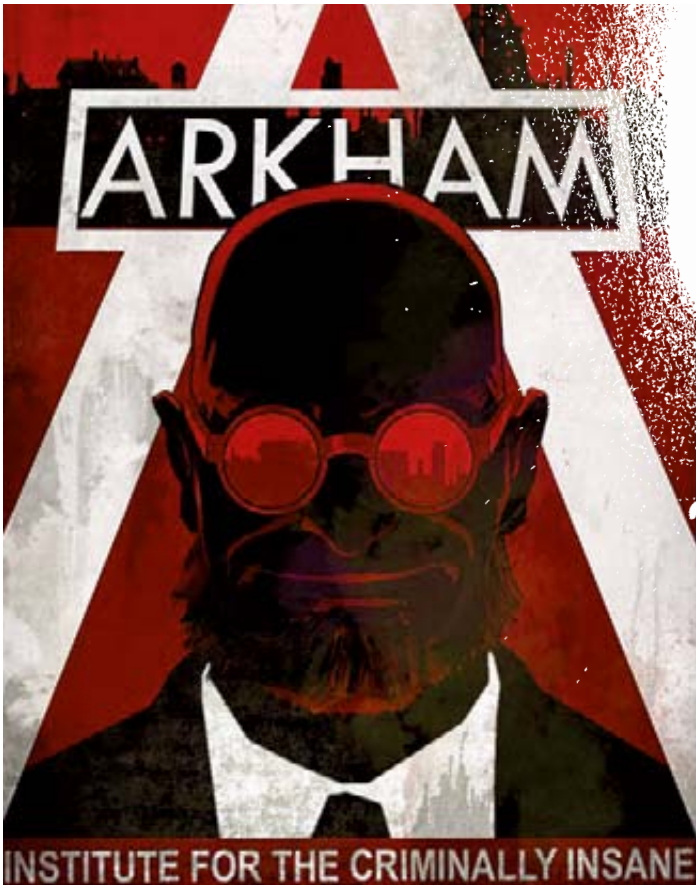
Vero nome: Eddie Nashtron (alias Edward Nigma)
Prima apparizione: Detective Comics #140, 1948
Creato da: Dick Sprang, Bill Finger
Simpatie: Black Mask
Segni particolari: QI fuori dal comune, ama creare indovinelli ed enigmi
Doppiatore italiano: Daniele Demma

In Arkham Asylum il duello tutto mentale ed "esplorativo" con l'Enigmista è una delle cose che più mi ha spinto a continuare a giocare dopo aver visto i titoli di coda. Di fronte a una struttura spiccatamente free roaming come quella di Arkham City, gli sviluppatori non potevano esimersi dall'espandere questo tipo di esperienza, infarcendo l'intera città (e, con essa, tutti gli edifici visitabili) di collezionabili dedicati all'uomo che ha fatto del punto interrogativo la sua ragione di lotta contro il Bene. Durante le peregrinazioni nelle vesti di Batman possiamo quindi raccogliere ben 400 trofei dell'Enigmista (più una quarantina dedicati a Catwoman): alcuni sono comodi comodi, mentre altri si riveleranno davvero complicati da recuperare, visto che in molti casi non solo è necessario avere il gadget giusto e potenziato nel modo corretto, ma occorre anche fare atto di logica e/o velocità nei movimenti. I trofei non si limitano a sbloccare una tonnellata di extra (tra artwork e personaggi) ma servono anche come apripista per il prosieguo in una sottoquest tutta dedicata all'Enigmista stesso, che si è permesso di catturare alcuni civili. Inutile dirvi che andranno liberati affrontando apposite stanze ricche di trabocchetti ed enigmi da risolvere. Insomma, una vera e propria indigestione di cose da fare per tutti i completisti. In aggiunta, l'Enigmista è anche il protagonista di una serie di sfide monouso (raccolte nell'apposita sezione "Vendetta dell'Enigmista") da fruire esternamente alla campagna, in cui occorre ottenere un certo numero di obiettivi, come resistere a ondate di nemici senza morire, o ripulire una stanza in determinati modi. Tanta, tanta roba.

Dr. Hugo Strange, il medico che tutti vorremmo evitare

Vero nome: Hugo Strange
Prima apparizione: Detective Comics #36, 1940
Creato da: Bob Kane, Bill Finger
Simpatie: Deadshot, Pinguino, Due Facce
Segni particolari: manipolatore delle menti, schizofrenico, fine conoscitore della genetica
Doppiatore italiano: Marco Pagani

Non vi rovino davvero nulla se vi rivelo che il primissimo incontro con un nemico, una volta lanciato il gioco (ed escluso il pre-assaggio della campagna nelle vesti di Catwoman), è con il pazzo Dr. Hugo Strange, che fin dall'inizio fa di tutto per rubare la scena a Joker come vero super-cattivo di Batman Arkham City. D'altronde, chi conosce il personaggio per averlo ammirato nei fumetti di DC Comics sa quanto può essere infingardo il pazzo psicanalista ossessionato dall'Uomo Pipistrello. E che il cattivissimo dottore stia tramando qualcosa di losco (e molto grosso) lo si capisce dal fatto che passa buona parte dell'avventura a scandire il countdown di un misterioso "Protocollo 10" attraverso gli altoparlanti sparsi in giro per la città. Quale sia il suo piano, e i suoi meschini rapporti con tutti gli altri personaggi strampalati che compongono il bestiario dei nemici di Batman, è quello che dobbiamo scoprire il più in fretta possibile, se non vogliamo fare una brutta fine. Di certo, Hugo Strange appartiene a quella cerchia ristretta di nemici di Batman che non fa paura per la forza bruta o per qualche fantasioso marchingegno, bensì per il proprio essere scaltro (oltre che circondato da scagnozzi di ogni tipo) e per conoscere alcuni segreti inestimabili, che gli consentono di tenere il coltello dalla parte del manico. Qualcuno faccia sapere al Cavaliere Oscuro che, per toglierselo di torno, basterebbe mangiarsi una mela al giorno.



LE DIECI COSE PIÙ BELLE DA FARE IN ARKHAM CITY

Oltre alla trama principale, il titolo di Rocksteady propone un sacco di roba aggiuntiva in formato free roaming. Ma quali sono le dieci cose più divertenti da fare, tra le tante possibilità offerte? Eccovi il mio personalissimo elenco, non necessariamente in ordine di preferenza.
- **Eliminare tutti i contenitori di Titan per Bane**
- **Cercare Deadshot analizzando la traiettoria dei proiettili del suo fucile da cecchino**
- **Volare attraverso i checkpoint nelle missioni di Addestramento Realtà Avanzata**
- **Aiutare Mr.Freeze a ritrovare la moglie**
- **Rispondere alle telefonate di Zsasz e rintracciarlo con l'analisi del segnale radio**
- **Liberare tutti e sei gli ostaggi dell'Enigmista**
- **Raggiungere la combo x50 durante un combattimento**
- **Bere il tè col Cappellaio Matto e vedersela con i suoi scagnozzi**
- **Stordire un gruppo di nemici con uno sciame di pipistrelli (da sbloccare come potenziamento)**
- **Saltare sulle spalle dei nemici più grossi e utilizzarli come ariete su quelli più piccoli**

Certo che ci vuole un bel coraggio per affrontare Batman a mani nude...

Alcuni scorci della città sono davvero d'effetto.

SEPPUR ATTINGA PARECCHIO DAL SUO PREDECESSORE IN MOLTISSIMI ASPETTI, È IL CUORE DEL GIOCO A ESSERE DIVERSO

Asylum. Seppur Arkham City attinga parecchio dal suo predecessore in moltissimi aspetti, è il cuore del gioco a essere diverso: non ascoltarne il battito e non adeguarsi al suo ritmo potrebbe inficiare notevolmente l'esperienza ludica. Questo non significa certo che si possa arrivare all'eccesso di considerare poco godibile il titolo di Rocksteady Studios (sarebbe un'eresia bella e buona, nonché una mancanza di onestà), ma c'è il rischio che si rimpianga un pochino la condizione di accompagnamento coatto che era tipica del primo capitolo. Arkham City è un free roaming nel senso più compiuto del termine, ed è qui che si gioca la partita: senza il gusto dell'esplorazione e della scoperta, per lo più disgiunta dal plot narrativo principale, si rischia davvero di ammirare solo il quadro nel suo insieme, ma senza distinguere quei particolari che separano un buon dipinto da un capolavoro.

ME LO GIOCO COL PAD

Anche il più indefesso dei talebani "PCisti" deve avere l'onestà intellettuale di riconoscere che esistono titoli che hanno la loro più alta consacrazione nell'uso di un pad. Alcuni generi, addirittura, sono divenuti ormai pressoché impraticabili senza una periferica di quel tipo attaccata a una porta USB. Penso, ad esempio, a una certa fetta di simulazioni sportive, o anche a molti titoli di corse che hanno negli stick analogici il fulcro del sistema di controllo: Shift, F1 e DiRT sono i primi che mi vengono in mente, ma ce ne sono sicuramente altri. Dall'altra parte della barricata ci sono gli FPS e gli strategici: impossibile che un pad sia in grado di reggere l'urto contro l'armata di comodità e precisione della coppia "mouse + tastiera". Questa doverosa (e un po' scontata) premessa serve a spiegare come Arkham City, così come il suo predecessore, si trovi in una sorta di terra di mezzo, volendo un po' comune a tutti gli action in terza persona. Se, da un lato, Batman si controlla in modo decoroso utilizzando gli input storici, dall'altro un buon jopyad rende più agevole e "naturale" buona parte delle evoluzioni tra i tetti e durante i combattimenti. La differenza diventa importante quando si cerca di portare a compimento tutta la storyline dedicata all'Enigmista, visto che un numero non insignificante di collezionabili può essere raccolto solo dopo una sequenza di manovre ad alta precisione, a elevato rischio frustrazione se si decide di non impiegare un pad.

PROBLEMUCCI TECNICI

Ecco... se c'è un aspetto su cui Rocksteady ha ancora parecchio da migliorare è l'ottimizzazione dei propri titoli in versione PC. Ad esempio, sull'Ammiraglia di casa Kikko (Dual

Uno scagnozzo di Pinguino crede di poterci usare come stuzzicadenti. Perirà miseramente.

Questo energumeno va abbattuto a pugni e calci, senza timore di farsi male alle nocche delle dita.

La Visuale Detective è ancora molto utile, ma si può anche non abusarne, diversamente da quanto succedeva in Arkham Asylum (in altre parole, questa volta vedrete dei colori... ndToSo).

Alcune porte andranno decifrate per essere sbloccate. Nulla di particolarmente complicato, comunque.

Core 3,0 GHz, ATi 5970 e 4 GB di RAM DDR3) Arkham Asylum s'impallava dopo cinque minuti dall'avvio se non abbassavo il clock del processore video e della VRAM attraverso il pannello di controllo dei Catalyst. Giusto per provare, l'ho lanciato anche di recente, così da capire se il problema fosse stato nel frattempo risolto grazie a qualche patch, ma mi sono trovato di fronte al solito, amarissimo crash, con tanto di ritorno al desktop.
Alla stessa maniera, prima di riuscire a giocare con Arkham City ho dovuto smanettare non poco. Prova e riprova, alla fine sono riuscito a trovare l'alchimia giusta, aggiornando all'ultima versione tutti (e sottolineo tutti) i driver presenti su sistema e limitandomi alla versione DirectX 9. Teoricamente, Batman può scorrazzare in giro per la città anche sfruttando le ultime DirectX 11 (e Physx di NVIDIA), ma – al momento in cui scrivo – ci sono grossi problemi con queste librerie, che portano nella migliore delle ipotesi a problemi di stuttering audio, e nella peggiore a crash di sistema veri e propri. Pare che gli sviluppatori siano consci del problema e che stiano lavorando alacremente alla pubblicazione di una patch correttiva, magari già disponibile al momento in cui leggerete queste parole. Comunque vada, trovo sia uno scandalo che un titolo di tal blasone e qualità abbia questo genere di problemi al lancio, soprattutto perché si sono presentati brutalmente anche su sistemi high-end da migliaia di euro. A voler pensar male, si potrebbe credere che i continui micro-rimandi della versione PC rispetto alla controparte console siano stati decisi proprio nel tentativo di risolvere questa magagna ed evitare una magra figura, e che, vista l'impossibilità di riuscirci in tempi brevi, si sia deciso di pubblicare comunque il gioco in uno stato non ottimale. Poco male, almeno in parte, perché l'Unreal Engine di Arkham City, anche in versione DirectX 9, fa la sua porca figura e gira senza problemi anche su sistemi non proprio di ultimo pelo, nonostante nelle fasi all'aperto abbia parecchio campo visivo da calcolare.

Ivan "Kikko" Conte
ivanconte@sprea.it

Mr. Freeze non è certo uno a cui piace scherzare. Un vero peccato, perché cotanto personaggio potrebbe partorire notevoli freddure.

IL PARERE DEL TOSO

Batman Arkham City è grandioso, almeno a mio modo di vedere. Ma questa sua maestosità rappresenta, al tempo stesso, il suo più grande pregio e il suo più radicato difetto. Contrariamente a quanto accadeva in Arkham Asylum, in cui i novelli Bruce Wayne venivano presi per mano e resi consapevoli del crescente potere acquisito dal Cavaliere Oscuro, qui il giocatore viene abbandonato a se stesso troppo spesso e troppo presto. Arkham City mette sul piatto troppo di tutto, da subito: troppe missioni, troppi gingilli, troppe mosse da metabolizzare. Questa scelta rende il titolo dispersivo: la sensazione, come ho già avuto modo di raccontare in giro sul nostro forum, è quella di entrare in un all-you-can-eat che però non si preoccupa di servirti le portate in ordine, ma lascia tutto sul tuo tavolo, nello stesso istante. A qualcuno potrà anche piacere mettere il gelato sulla pastasciutta, ma io ho fatto fatica. Superato questo scoglio, e rimesso ordine nel caos, ho tuttavia avuto per le mani un prodotto che mi ha lasciato senza parole. La storyline principale è molto bella, così come lo sono le missioni che portano da un passaggio all'altro della trama, la sezione dedicata all'Enigmista e la corsa forsennata per "ricevere" quella telefonata che, come in una pubblicità di qualche tempo fa, può allungare la vita. Meno riuscite, almeno a parer mio, risultano le missioni "casuali" che si trovano girovagando per la strada: hanno un loro perché, sia chiaro, ma sono dei riempitivi di cui, personalmente, non sentivo il bisogno. In definitiva, Arkham City è uno di quei titoli che sarebbe davvero un peccato non giocare.
Davide "ToSo" Tosini

Nascondersi, prepararsi, colpire: ecco il "credo" del buon vigilante.

IN VERSIONE DIRECTX 9, ARKHAM CITY È BELLO DA VEDERE E GIRA SENZA PROBLEMI SU SISTEMI NON PROPRIO DI ULTIMO PELO. CON LE DIRECTX 11, INVECE, È UN DISASTRO, ALMENO AL MOMENTO...

Commento

Siamo di fronte al miglior gioco ispirato a un personaggio dei fumetti, questo è poco ma sicuro. La trama è abbastanza avvincente da tenere incollati al monitor, le cose extra da fare sono talmente tante da perderci la testa e i nemici dell'Uomo Pipistrello sono tratteggiati come meglio non si potrebbe. Due gli appunti. Il primo: con le DirectX 11 il gioco ha un sacco di problemi e - vista l'ottima resa dell'engine - è un vero peccato non poterne godere al massimo delle possibilità, almeno per ora. Il secondo: il profilo psicologico di Bruce Wayne si poteva approfondire un po' di più. Poco male, visto che Arkham City è talmente bello che il prezzo del biglietto lo si paga comunque più che volentieri.

- ⊕ Tanta, tantissima carne al fuoco
- ⊕ Giocabilità e sistema di controllo a livelli stellari
- ⊕ Il bestiario dei nemici di Batman è reso alla grande
- ⊖ Problemi tecnici importanti con le DirectX 11

VOTO 93

CPU: Dual Core 2 GHz (Dual Core 3 GHz) **RAM:** 2 GB (4 GB)
SCHEDA VIDEO: Nvidia 8800 320MB o ATI equivalente (NVIDIA GTX 400 1 GB o ATI equivalente)
SPAZIO SU HD: 10 GB **CONNESSIONE:** ADSL
SVILUPPATORE: Volition **PUBLISHER:** THQ
DISTRIBUTORE: Halifax/Steam **MULTIPLAYER:** Internet
LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli **PREZZO INDICATIVO:** € 49,99

www.saintsrow.com

La banda di criminali più tamarra e sgargiante che abbia mai preso possesso dei nostri schermi ritorna, in una nuova città e contro nemici molto pericolosi...

I santi più profani che si siano mai visti su un monitor sono tornati. Questo significa tonnellate di violenza, colori sgargianti, musica metal e Rap, ironia a palate e quintali di piombo. In pratica, un piccolo paradiso fatto di corse in auto e sparatorie. Nato come clone di Grand Theft Auto, Saints Row si è ritagliato nel corso degli anni un suo ruolo e si è creato uno spazio nel cuore dei giocatori proprio grazie a questa sua impostazione molto meno seriosa e decisamente più "streetware". Queste caratteristiche sono ancora più marcate in questo titolo, che fin dalle prime battute ci spiega che qua, a farla da padrone, è una sola parola. Esagerazione.

TRUE LIES, FAST & FURIOUS E ARMA LETALE DEVONO BACIARMI IL... GOMITO

La trama di Saints Row si ricollega direttamente ai primi due capitoli, almeno per quanto riguarda i personaggi principali. La lunga sequenza introduttiva, che funge anche da tutorial, propone la solita banda di elementi:

I SANTI PIÙ PROFANI CHE SI SIANO MAI VISTI SU UN MONITOR SONO TORNATI, CON TONNELLATE DI VIOLENZA, COLORI SGARGIANTI, MUSICA METAL E RAP, IRONIA A PALATE E QUINTALI DI PIOMBO

Gat, l'eccessivo braccio destro che tutti vorremmo al nostro fianco ("Sono solo una dozzina di uomini, li uccido e riporto io l'aereo a casa", "Gat, ma tu non sai pilotare", "Dettagli..."), Shauni, la bella e letale del gruppo, e poi lui, il capo, senza nome. Che poi saremmo noi, una volta preso controllo del personaggio. L'introduzione, dicevamo, ci presenta i Saints alle prese con un furto in banca. Alla squadra si è aggiunto Brik, un attore che studia i Saints per interpretare un film al cinema tratto dalle loro avventure. Già,

Le nuove avventure dei Saints, nonostante i soldi e la fama, non iniziano certo con il piede giusto...

Come nei precedenti titoli, il nostro capobanda deve vedersela con gang rivali e polizia, sempre pronta intervenire per qualunque reato. O almeno queste sono le loro intenzioni...

Alcuni nemici vanno combattuto corpo a corpo. Ed eliminati con la tradizionale granata in bocca, che fa malissimo...

perché nel tempo passato tra la fine di Saints Row 2 e questo terzo episodio, i Santi della Terza Strada sono diventati incredibilmente ricchi e famosi. Continuano a rubare e a terrorizzare la gente di Stillwater, ma nel frattempo recitano in pubblicità, producono una bibita energizzante, firmano una linea di abbigliamento e, appunto, vendono i diritti per la versione cinematografica delle loro avventure. Impossibile che tutto questo denaro non attiri l'attenzione di altri cartelli criminali. Ecco, appunto, svelato il tema di questo terzo capitolo. La banca dell'introduzione è in realtà una trappola che porta i Saints al cospetto del temibile Sindacato (The Syndicate, in originale... sì, si chiama proprio così), un cartello criminale che vuole fare una proposta che non si può rifiutare: voi ci date i due terzi di tutti i vostri guadagni e il sindacato vi lascia in pace. Secondo voi il capo e i suoi fedeli alleati cosa potevano rispondere? Esatto, tutte le parolacce che avete pensato sono corrette. Ora, il problema è che l'offerta ai santi è stata fatta su un aereo e l'atterraggio, dopo una spettacolare sparatoria della quale non voglio rovinare alcuna sorpresa, non è dei più morbidi. Ancora peggio: il capo e Shauni atterrano a Steelport, città totalmente nelle mani del Sindacato e delle bande a lui legate: i Morningstar, i Deckers e i Luchadores. Signori, ecco a voi il programma di Saints Row: The Third: mettere a ferro e fuoco la città, scardinare le bande e vedersela con la cupola del Syndicate, per vendicare i compagni caduti e soprattutto tornare a godere dei tanti soldi del marketing…

UN NUOVO INIZIO, UN NUOVO CONTINUO

Se la trama è un pretesto per introdurre nuovi nemici e un'inedita location per le avventure dei Santi, questo non significa che la struttura di gioco debba per forza di cose seguire la stessa strada. Come già ci avevano lasciato intendere le "buone" maniere della banda nella lunga sequenza introduttiva, i Saints sono sempre gli stessi e il gameplay non fa che rispecchiare questo carattere caciarone, un po' sopra le righe ma tanto divertente per chi lo subisce da questa parte dello schermo. Come da tradizione, quindi, ci troviamo a poter girovagare liberamente per la nuova cittadina, esplorando i quartieri e prendendo parte alle decine di attività che ci vengono offerte.

MODALITIAMO?

Anche se il piatto forte di Saints Row: The Third è la sua enorme campagna, il gioco prevede altre modalità non certo trascurabili. In primis è possibile, in qualsiasi momento, aggiungere un giocatore e ritrovarsi con un seguace "Umano". Due Saints al prezzo di uno, insomma. A parte la modalità campagna, il co-op può essere giocato anche in "Modalità Lorda". Questa è una serie di assalti a nemici sempre differenti e con armi sempre diverse. Vince chi resiste di più. Semplice, no? Infine, per non dimenticare le community, che oggi come oggi sono un must, Saints Row: The Third permette di caricare e scaricare dal proprio account o da quello di un amico le varie customizzazioni del protagonista.

Esplosioni, morti, incidenti... in Saints Row: The Third non manca niente del vocabolario del truce criminale di strada.

La trama principale, ovviamente, ci permetterà di sbloccare mano a mano nuove aree e nuove opzioni di gioco (nuovi appartamenti dove risiedere, classi di armi e via dicendo). Ma il vero divertimento consiste nel prendere tutti i quartieri di Steelport ed esplorarli in cerca di negozi da derubare, edifici da acquistare, bande rivali da sgominare, attività commerciali da acquistare. Tutte queste operazioni ci frutteranno denaro e rispetto. Se il primo è utile come non mai per acquistare vestiti, miglioramenti per le automobili, potenziamenti per le armi e munizioni, il secondo è ancora più importante: in primo luogo perché a un alto rispetto in un quartiere corrisponde un'entrata economica oraria (che si somma ai guadagni garantiti dalle attività commerciali e agli immobili conquistati) e poi perché raggiunta una certa quota di rispetto, i Santi conquisteranno un livello. I livelli permettono di comperare (sempre questi dannati soldi!) nuove abilità per il capo, per gli altri elementi della banda, upgrade di ogni genere e bonus sul-

LA TRAMA DI SAINTS ROW SI RICOLLEGA DIRETTAMENTE AI PRIMI DUE CAPITOLI, ALMENO PER QUANTO RIGUARDA I PERSONAGGI PRINCIPALI

Un'immagine, parziale, della nuova città. Ogni simbolo è un luogo da visitare, un'attività, un negozio. Vi sembra poco?

Non solo auto: il nostro protagonista e la sua banda hanno accesso a elicotteri, aerei, barche e svariati altri mezzi.

Perversioni, esagerazioni, tamarrate, eccessi assortiti vari

Il punto di forza di Saints Row è di sicuro il clima di gangster senza ritegno che il gioco trasuda in ogni sua manifestazione. Qua di seguito trovate solo alcuni esempi di questo atteggiamento complessivo, che porta i giocatori a chiedersi, in più di un'occasione, "ho visto/sentito bene?". Ah, il sottile fascino di una sparatoria condita di parolacce e allusioni al lavoro serale delle genitrici dei nemici...

VESTITI COME VUOI

Nei negozi di vestiti è possibile acquistare completi, accessori e singoli capi appartenenti a decine e decine di stili differenti. Ci si può vestire alla Jersey Shore, alla universitario, da mafioso anni '50, da surfista. Ma altri capi sono decisamente meno ortodossi: pupazzi e mascotte di ogni genere, teste giganti, vestiti in lattice, punk, diversi tipi di biancheria intima. Nulla vieta di far indossare al protagonista maschile indumenti femminili (utilizzando tacchi alti, gonne e reggiseni) o viceversa, anche se questo ci pare molto meno estremo.

ARMI E MEZZI PER TUTTI I GUSTI. ANCHE STRANI!

I Saints hanno sempre avuto una tecnologia costosa ma molto efficace con la quale sbizzarrirsi nelle loro attività criminali. In questo terzo episodio vediamo saltare fuori un vero e proprio arsenale e un garage di mezzi di tutto rispetto: lanciamissili, fucili e granate sembrano nulla al cospetto di missili teleguidati, elicotteri, barche con torrette mitragliatrici e carri armati. Poi ci sono i divertimenti, come la mazza presa nel club sadomaso che sembra una mazza, ma in un senso molto doppio... e smettetela di fare quei sorrisini!

DANNI COLLATERALI

Uccidere passanti, rubare auto strappando dal volante il conducente e distruggere una pompa di benzina sono azioni che non creano problemi, sempre che la polizia non sia lì a un metro, a guardare. La libertà d'azione dei Santi è totale: possono saltare su un marciapiede e stirare decine di passanti, così come prendere a pugni chiunque. Nonostante questi comportamenti, non proprio da educande, in giro per la città troveremo sempre qualcuno pronto a scattare una foto con loro!

GESTI DI CLASSE

Il protagonista e i suoi Saints possono sbeffeggiare i nemici in decine di modi differenti, pochi pubblicabili su questa rivista e ancora meno descrivibili apertamente. Diciamo che tra ammiccamenti a prestazioni a sfondo sessuale di parenti, dita medie alzate e atteggiamenti che implicano da parte dell'insultato una propensione a sedersi sui cactus senza alcun attrito, non c'è di che lamentarsi.

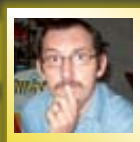
SUPERVIOLENZA

Saints Row The Third è violento. Molto violento. Esplosioni, morti di dozzine di innocenti e incidenti stradali al limite del possibile sono ancora poco rispetto alle aggressioni che si possono perpetrare nei confronti di qualsiasi persona di Steelport, criminale, poliziotto o civile di qualsiasi età. C'è anche un achievement per i proiettili sparati nelle parti basse....

NUDITÀ... E NON PARLIAMO DI SOLE BALLERINE DISCINTE!

In Saints Row la nudità è di casa. Da quella più ovvia e adatta a incorniciare un mondo di violenza e crimine, come squillo e ballerine di Lap Dance insegnano, fino ad arrivare a pervertiti in succinti vestitini in latex e giganteschi ciccioni nudi. Per fortuna, in questi casi estremi il gioco censura certe parti del corpo: magari vi sembra una cosa da poco, in un titolo di questo tipo, ma l'igiene oculare è importante!

IL PARERE DEL KIKKO



Le robe dei matti. Questo terzo episodio della serie Saints Row sprizza carisma da tutti i pori, e non lo scrivo certo con leggerezza. C'è dello stile nel modo caciarone e sopra le righe di infilare ripetutamente il giocatore nelle situazioni più assurde e – se volete – meno "politically correct" di sempre. Qualcuno potrebbe obiettare che Saints Row: The Third ecceda un po' in queste sue manie di protagonismo sboccato. È vero, per carità... ma il sua danzare continuamente sulla linea di confine tra il "divertissement" e il cattivo gusto rappresenta il vero punto di forza che tiene incollato il giocatore allo schermo per ore, con una faccia inebetita a chiedersi di che sostanze abbiano abusato gli sviluppatori durante le sessioni di brain storming. A voler ben vedere, anche la pochezza dell'intelligenza artificiale potrebbe rientrare comodamente nei canoni del titolo di Volition, anche se – in questo caso sì – l'eccesso d'ignoranza è forse un po' troppo smaccato perché possa passare per una peculiarità o per un tratto distintivo. Poco male, perché la cosa importante è che Saints Row: The Third diverte un botto, e riesce a distinguersi per la personalità dalla massa dei free roaming clonazzi di GTA. E se non è un pregio questo...
Ivan "Kikko" Conte

Personalizzare l'alter ego nei negozi o la macchina dal carrozziere permette di guadagnare rispetto. Ed è pure divertente!

Tanta ironia e gusto per il macabro: Saints Row non si fa mancare nulla, nemmeno le mascotte, tenerissimi personaggi che muoiono che è una meraviglia...

I SAINTS SONO SEMPRE GLI STESSI E IL GAMEPLAY NON FA CHE RISPECCHIARE IL LORO CARATTERE CACIARONE

la notorietà, le classiche stellette di GTA IV che valgono sia per la polizia sia per le bande coinvolte in una nostra azione. Insomma, un botto di cose da fare, una trama divertente e ricca di situazioni folli, una città enorme da esplorare... i presupposti per un capolavoro ci sono proprio tutti.

MONDO MARCIO

Il gameplay di Saints Row è quanto di più aperto e libero possiate immaginare. Basta dire che alcune attività, in pratica dei minigiochi veri e propri, possono essere attivati semplicemente recandoci nei pressi di un punto di domanda sulla mappa anche prima che la trama principale ci porti a quel determinato passaggio. Rende l'idea? Bene, a questo dovete aggiungere un'altissima quantità di mezzi utilizzabili. Non stiamo parlando solo di automobili di ogni genere, camion, pickup, SUV e monovolume, ma anche di moto, imbarcazioni, aerei ed elicotteri. Ognuno di questi mezzi può essere modificato nell'aspetto e nelle prestazioni in cambio di un po' di "rispetto" aggiuntivo. La personalizzazione però è uno dei punti di forza di Saints Row e non si ferma ai mezzi: il personaggio principale può essere vestito in ogni modo possibile e immaginabile, ivi compresi costumi da mascotte, abbigliamento di un "sesso non appropriato", mutande, tatuaggi, tagli di capelli. Un'infinità di combinazioni e colori a nostra disposizione che non possono che fare felici gli amanti di questi dettagli. Tornando alle auto, notiamo che il sistema di guida è quanto di più arcade si possa immaginare, ma in un titolo del genere direi che non si tratta di un difetto, anzi. L'unico limite di questo sistema di controllo è di non rendere al meglio con moto e piccole utilitarie, forse troppo scattanti e sensibili. Ma anche in questo caso potrebbe essere una questione soggettiva, anche perché il passaggio dai controlli mouse e tastiera al joypad in questo senso sembra migliorare di molto la situazione. Di segno esattamente opposto, invece il controllo delle sezioni a piedi e dei combattimento corpo a corpo e con armi da fuoco: decisamente più fluido e reattivo con la combinazione tradizionale per PC, un po' più macchinoso su pad.

LOCK AND LOADED... BELLO!

Le sezioni di puntamento legate al combattimento non sono impiegate unicamente nelle più tradizionali sparatorie, ma coinvolgono anche gli inseguimenti con le altre bande o con la polizia, l'uso di fucili di precisione, bazooka e l'utilizzo di mezzi militari più pesanti, come elicotteri d'assalto e carri armati. Le tradizionali armi da fuoco, invece, possono essere potenziate e migliorate sia nei negozi di armi, sia attraverso l'acquisto di abilità specifiche atte ad aumentarne la velocità di fuoco, il

Lo smartphone del capo, con tutte le funzioni per scegliere destinazione, missione, per acquistare abilità o contattare gli alleati.

Una volta inserito un veicolo nel garage questo sarà sempre disponibile. Anche se esplode. Anche se si è lontani dalla base, basta chiamare e uno sgherro arriverà. Bella la vita del capo!

Una delle tante moto, motocicli e motocarrozzette. Gli unici mezzi un po' difficili da domare.

tempo di ricarica e la velocità di cambio del caricatore. Anche in questa sezione, Saints Row: The Third si dimostra molto personalizzabile, permettendo a ogni giocatore di sviluppare personaggio e banda secondo i propri gusti, migliorando l'uso di un'arma specifica o circondandosi di alleati più agguerriti.

QUANDO FA MALE, FA MALE...

Questo nuovo Saints Row, insomma, sembra il perfetto prosieguo della saga e conferma la volontà dei Volition, storici sviluppatori della serie, di prendere una strada molto diversa dalla seriosità di GTA. A parte le note di colore, lo humor nero e l'uso delle parolacce, Saints Row: The Third si dimostra molto più "leggero" proprio grazie all'uso di diversi minigiochi (dalla consegna di droga alla difesa di prostitute, dai contratti per rubare una macchina o uccidere una determinata persona alla gara a quanti danni si riesce a fare a cose – animate o meno – in un breve lasso di tempo).
Tutta questa leggerezza, però, ci porta a quelli che sono forse gli unici difetti strutturali di un titolo per il resto decisamente impeccabile. Stiamo parlando dell'intelligenza artificiale di nemici e alleati e della gestione delle varie modalità. Andiamo con ordine. Il vero, grosso problema di Saints Row: The Third è che sia i nemici sia i nostri alleati hanno uno schema di movimenti e un comportamento in combattimento che definire assurdi è poco. Gente che si nasconde dietro a ripari che non riparano, orde di avversari fermi e immobili in mezzo al nulla, persino il tradizionale trenino che ricorda molto "spara alla paperella" al Luna Park, con i "cattivi" in ubbidiente fila indiana, pronti a ricevere pallottole ovunque. Si tratta di qualcosa di molto pesante per un titolo di questo tipo. Certo, vista la caterva di nemici da abbattere qualcuno potrebbe obbiettare che è molto meglio che questi non siano tutti intelligentissimi, ma che nemmeno i "miniboss" abbiano un minimo di sale in zucca, scusate, a me sembra proprio un difetto bello e buono, capace di affliggere la longevità complessiva della produzione. Passando alla gestione delle attività, devo dire che qua entriamo, più che nel campo delle mancanze, in quello dei veri e propri bachi. Facciamo degli esempi per chiarire. È abbastanza normale, una volta completata una missione in cui si devono uccidere decine di membri delle gang rivali, uscire e ritrovarsi con cinque stellette di "influenza". Giusto, dite voi? Bene, allora spiegatemi perché distruggendo mezza città si finisce il minigioco e ci si ritrova puliti come un bimbo innocente al primo giorno di scuola.
Incongruenze nemmeno troppo pesanti, certo, ma che creano un po' di confusione nel giocatore, che non riesce quasi mai a capire se quello che sta facendo avrà ripercussioni grosse, piccole o nulle.

Un inseguimento tra bande a bordo di calessi trainati da sadomasochisti. Scusate, ma l'avevate mai vista una cosa del genere?

MUSICA DA SANTI

Le radio, in questo genere di giochi, non sono certo una novità. La qualità dei brani proposta, invece, è spesso piuttosto altalenante. Nel caso di questo ultimo Saints Row, tuttavia, l'accompagnamento sonoro è di altissimo livello. Parliamo di otto diverse stazioni, ognuna con una soundtrack ricchissima: si spazia dalla classica al revival anni '80, dal latino all'hip hop, dal metal al funky. E con artisti come Deftones, Marilyn Manson, Bush, Faith No More, Frankie Goes To Hollywood, Chopin...

I veicoli di Saint Row: The Third si piegano e si rovinano secondo un modello piuttosto semplice, ma che rende l'idea dei danni subiti.

FLUIDO, NON È SOLO UNA DISCOTECA

Completiamo questo tour delle menti malate di Volition e Saints con delle buone notizie. Saints Row: The Third non è solo bello a vedersi, ma anche fluido e, permettetemi l'accostamento un po' azzardato, visto il tema del gioco, persino elegante. L'uso di colori ed effetti di luce nasconde benissimo un numero di poligoni non esagerato, a tutto vantaggio della resa del gioco, performante anche su macchine non più all'ultimo grido. Il basso numero di poligoni, tuttavia, non impedisce di godere di scorci della città davvero affascinanti, di movimenti della camera nei combattimenti più esaltanti da togliere il fiato, di strutture interne ed esterne ben realizzate. Insomma, tutto il reparto tecnico è di buon livello, comprese le voci degli attori (in lingua originale), esilaranti nei loro scambi di battute. Se servivano altri motivi per tornare a fare il gangster a capo di una banda di scalmanati, eccoveli. Su un piatto d'argento. Rubato.

LA PERSONALIZZAZIONE È UNO DEI PUNTI DI FORZA DI SAINTS ROW

Massimo "NKZ" Nichini
(nkz@sprea.it)

Commento

Saints Row: The Third è un ottimo titolo, consigliatissimo a chiunque bazzichi Grand Theft Auto e dintorni. I limiti dei precedenti capitoli sono stati in gran parte superati, mentre di contro i pregi risultano esaltati. La conseguenza è che questo terzo episodio è più caciarone, colorato e scanzonato dei suoi predecessori, con un comparto tecnico che non sfigura. Centinaia di missioni e di attività, tonnellate di mezzi, decine di armi, quintalate di abilità da sbloccare, un numero inimmaginabile di personalizzazioni per il nostro alter ego e le sue auto non fanno che rafforzare l'impressione di un gioco capace di incollare per lungo tempo ai nostri monitor. Unica pecca a questo quadretto idilliaco una difficoltà complessiva piuttosto bassa, dovuta in gran parte all'IA dei nemici no proprio all'altezza degli altri comparti. Ciononostante, un gioco da giocare. E da ridere.

- ⊕ I Santi son tornati...
- ⊕ ... più cattivi e sboccati che mai
- ⊕ Centinaia di cose da fare
- ⊖ Nemici un po' troppo niubbi

VOTO 84

■ **CPU:** Dual Core 2.2 GHz (Quad Core 3.2 GHz) ■ **RAM:** 2 GB (8 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Nvidia 8800 512MB o ATI equivalente (GTX 580 2 GB o ATI equivalente)
■ **SPAZIO SU HD:** 16,0 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** Team Bondi ■ **PUBLISHER:** Rockstar Games
■ **DISTRIBUTORE:** Cidiverte ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Sottotitoli ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 49,99

www.rockstargames.com/lanoire

L.A. NOIRE: THE COMPLETE EDITION

SILVER AWARD GAMES machine

Là dove sono nate le avventure arriva la più recente e apprezzata evoluzione del genere a opera di Rockstar. Un titolo spettacoloso, arrivato con un po' di ritardo e con un vistoso problema di carrozzeria...

Sarà che sono affezionato al mondo del PC ludico in modo quasi morboso ma, di fatto, sono uno di quegli utenti che, nonostante posseggano console e tutto il necessario per divertirsi su ogni piattaforma, quando viene avvisato dell'uscita di un titololone anche su PC piuttosto che rigiocarlo attende pazientemente. Sì, anche mesi o anni, in alcuni casi. Le scene di cui sono spettatori i miei amici, quando qualcuno si mette a discutere di questo o di quello, sono da bambini dell'asilo. Tipo che mi metto le mani sulle orecchie e comincio a canticchiare "Lalalalalalalala, non spoileratee-e!". Situazioni imbarazzanti, me ne rendo conto. Ma lo faccio solo per amore, per la verità.
In molti casi, il gioco vale la candela: il PC, è un dato di fatto, si può permettere risoluzioni maggiori, un numero di poligoni più elevato, una potenza di calcolo superiore.
Qualche volta, invece, succede l'impensabile: il titolo arriva castrato da una conversione superficiale, pari o al limite inferiore alla versione uscita tempo prima su console. Vi starete chiedendo il perché di questa introduzione. È presto detto: L.A. Noire, avventura investigativa di casa Rockstar, rientra nella seconda categoria. Che piaccia o meno.

IL GROSSO DELL'AVVENTURA È COMPOSTO DAI CASI. NELLA COMPLETE EDITION SONO INCLUSI ANCHE TUTTI I DLC USCITI PER CONSOLE

UN RITARDO (IN)GIUSTIFICATO?

La speranza era che, con svariati mesi in più a disposizione, la versione PC arrivasse sui nostri schermi priva di problemi. La verità è che, purtroppo, non è andato tutto liscio. Chiariamo bene, prima di essere fraintesi: L.A. Noire esce su PC con tutte le cose al suo posto, con tutto il fascino dell'ambientazione, il gameplay riflessivo, le deduzioni, gli indizi da scovare e gli interrogatori da portare avanti. Per giunta, la versione computereccia contiene già tutti i DLC usciti per X360 e PS3, arricchendo ulteriormente l'offerta. Però... beh, però con mesi e mesi a disposizione la versione che andiamo a recensire ha delle pecche difficili da trascurare: non solo non migliora apparentemente nulla sul versante estetico, ma si permette pure di avere problemi di fluidità su macchine dal potenziale di 4-5 console messe assieme.

Il Noire di L.A. secondo Rockstar: casi da risolvere, gente da interrogare, indizi da scovare e tanta, tanta atmosfera. Una bella miscela, non c'è dubbio!

I dialoghi possono modificare sensibilmente la trama, rivelando dettagli importanti o nuove e inattese piste da seguire per l'indagine.

Analizzare gli indizi è fondamentale per scoprire nuovi tasselli di quel puzzle che chiamano "scoprire il colpevole".

LA SPERANZA ERA CHE, CON SVARIATI MESI IN PIÙ A DISPOSIZIONE, LA VERSIONE PC ARRIVASSE SUI NOSTRI SCHERMI PRIVA DI PROBLEMI. LA VERITÀ È CHE, PURTROPPO, NON È ANDATO TUTTO LISCIO.

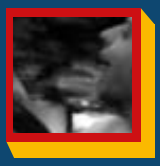
I BUONI E I CATTIVI, IL BIANCO E IL NERO

Tralasciamo per un po' le amarezze appena esplorate e vediamo di fare il punto, per introdurre al titolo chi non conosce l'avventura di Rockstar o vive sul cucuzzolo della montagna con la neve alta così. L.A. Noire, come si diceva in apertura, è un'avventura tridimensionale che mescola alcuni capisaldi di Rockstar come l'esplorazione libera di una città, la guida di veicoli e la gestione diretta del personaggio nelle sezioni d'azione, a un gameplay più riflessivo fatto di dialoghi e indizi da scovare. Tutto questo avviene in una Los Angeles uscita direttamente da pellicole come Casablanca o, se volete un paragone più spicciolo, da uno sketch di Ale & Franz. Siamo nel primissimo dopoguerra, intorno alla fine degli anni '40. Il nostro alter ego, Cole Phelps, è un reduce della guerra mondiale entrato da pochissimo a far parte del dipartimento di polizia cittadino, il celebre LAPD. Il nostro eroe senza macchia se la deve vedere con i tipici casi di romanzi polizieschi, come mariti che inscenano il suicidio delle mogli, traffici illegali di automobili rubate, star del cinema che aggrediscono giovani aspiranti attrici (siamo pur sempre nella mecca del cinema, negli anni dopo). Insomma, i più tradizionali cliché delle pellicole noire, guarda caso. La nostra avventura inizia con un giovane Phelps in divisa, di pattuglia per le strade della città: caso dopo caso, colpevole dopo colpevole, il nostro salirà tutti i gradini della polizia diventando prima detective della stradale, poi impiegato della omicidi, quindi responsabile della sezione incendi e vandalismi vari e, infine, investigatore della narcotici. Un bel po' di scenari in cui dimostrare fiuto e intuito...

È UNO SPORCO LAVORO...

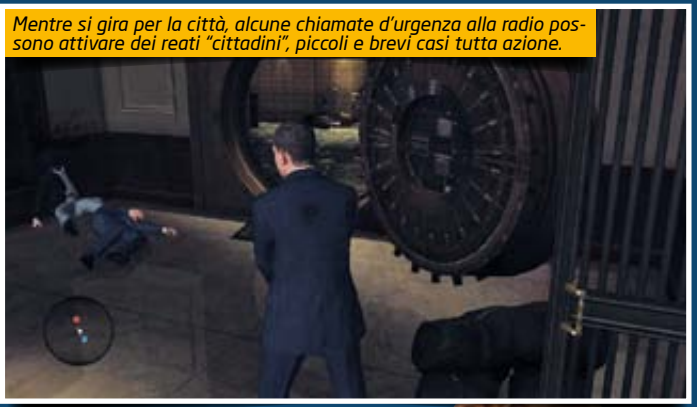
Il gioco vero e proprio si mette in mostra grazie a questa sua struttura "a casi". Ogni caso racconta una storia a sé, anche se, nel mentre delle investigazioni, sarà sempre possibile prendere parte a missioni cittadine, piccoli e veloci interventi di urgenza che spesso richiamano l'attenzione della polizia. Stiamo parlando di furti (e relativi inseguimenti), sparatorie e, più in generale, interventi non strutturati e rapidi. Il grosso dell'avventura, comunque, è composto proprio dai casi. Ognuno di questi, e qui apprezziamo la Complete Edition e la sua ricchezza di missioni aggiuntive, è una storia a sé in tutto e per tutto. Spesso si inizia con un sopralluogo sulla scena del crimine. Qui il nostro Phelps deve cercare attentamente prove e indizi, spesso nascosti in mezzo a tanti oggetti che nulla hanno a che vedere con il reato. Un esempio? Una macchina viene trovata vicino alla ferrovia. Dentro il veicolo c'è tanto di quel sangue che nemmeno un macellaio inesperto. Phelps può cercare nel cassetto portaoggetti, nel bagagliaio della macchina, lungo i binari della ferrovia e in altre decine di posti. A seconda delle prove scovate, l'intreccio può diventare più o meno chiaro: un paio di occhiali con una marca sopra e una patente possono suggerirci il nome della potenziale vittima, per dire. Da qui, ogni situazione vive di vita propria, anche se spesso il detective (e il suo compagno, sempre diverso a seconda della sezione di polizia in cui si opera) deve muoversi interrogando testimoni, conoscenti, e cercando qua e là nuovi indizi.

IL PARERE DEL CINESE

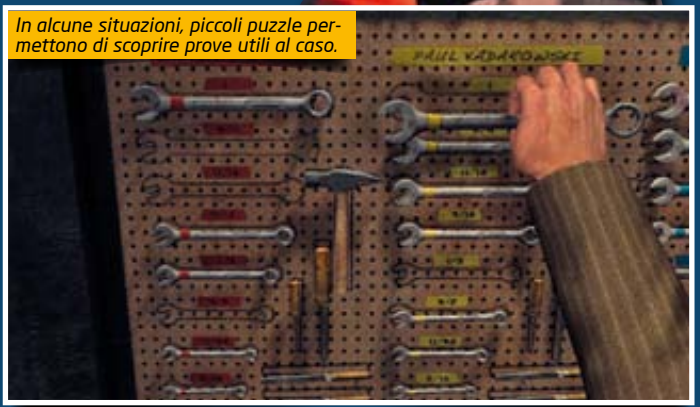


L.A. Noire racconta una bella storia, con personaggi credibili, un registro linguistico maturo e senza troppe sparatorie à la Mezzogiorno di Fuoco (Zinnemann, 1952). Escludendo l'inutile esercizio di stile di una Los Angeles completamente esplorabile, il gioco prova anche a percorrere la strada di un gameplay ancora intentato. Il grosso problema del titolo Rockstar, però, è quello scricchiolante compromesso tra libertà di scelta concessa al giocatore durante gli interrogatori, coerenza narrativa sulla base delle opzioni stimolo/risposta selezionate e la mancanza di un vero e proprio Game Over in caso di errore (a volte anche grossolano). Rimane comunque un prodotto imprescindibile per capire le potenzialità di un genere che, viste le premesse, avrà presto degli illustri discendenti.

Roberto "il Cinese" Turrini


Mentre si gira per la città, alcune chiamate d'urgenza alla radio possono attivare dei reati "cittadini", piccoli e brevi casi tutta azione.

L.A. Noire non è solo dialoghi: nelle nostre indagini dobbiamo inseguire a piedi o in macchina fuggitivi, rispondere al fuoco di nemici armati, arrivare in tempo in luoghi ben precisi e via discorrendo.


In alcune situazioni, piccoli puzzle permettono di scoprire prove utili al caso.

I controlli di combattimento, così come quelli della guida di veicoli stradali, sono presi pari pari da altri titoli Rockstar.

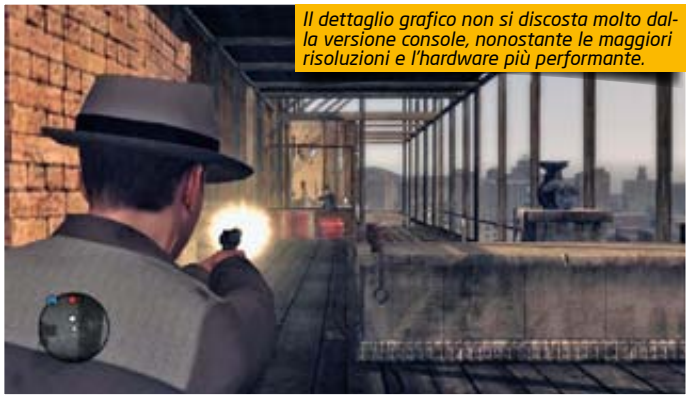
Negli anni '40 comunicare con la centrale per scoprire a chi appartiene una targa o l'indirizzo di residenza di un sospettato implica il passare per uno di questi telefoni pubblici.

INTERROGAZIONI O INTERROGATORI?

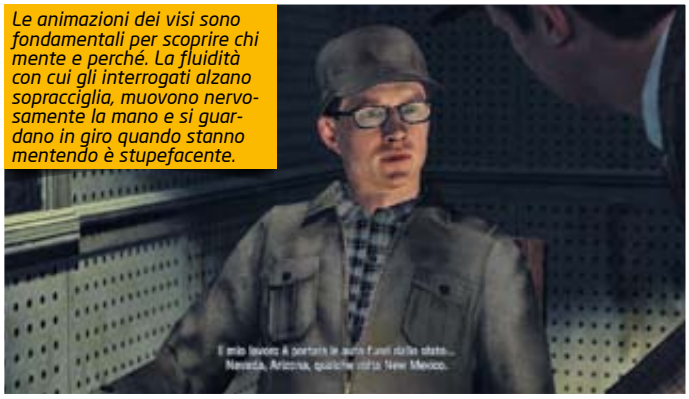
Molto spesso avrete a che fare con interrogatori di testimoni, inseriti a vario titolo nelle indagini. In questi casi viene in aiuto l'altissimo livello di dettaglio con cui sono stati catturati i volti di oltre 200 attori: durante gli interrogatori, infatti, dovremo giudicare dalle parole e, soprattutto, dall'atteggiamento dell'intervistato se dice la verità o mente. A seconda di come continueremo la sessione di dialoghi, forzando la persona, accusandola (e in questo caso presentando le prove delle sue bugie) o assecondandola è possibile scoprire nuovi dettagli, nomi di altre persone coinvolte e luoghi. Il sistema di mimica facciale, tuttavia, dopo un po' di pratica diventa facilmente "leggibile" (certo, avere le prove per supportare le proprie tesi è un'altra questione...). A ogni modo, ogni caso presenta una storia dinamica, ricca di bivi e di conclusioni possibili, anche se tutto è predisposto per far concludere "bene" un'indagine anche al peggiore degli investigatori.

È CHIARO CHE IL TITOLO DI ROCKSTAR, NEL SUO GAMEPLAY E NELLE SUE POTENZIALITÀ, È QUANTOMENO UN QUALCOSA DI INEDITO E DIVERTENTE DA ESPLORARE

Alcune situazioni possono cambiare radicalmente a seconda del nostro comportamento: un complotto per far passare un suicidio per omicidio potrebbe portare in galera sia l'esecutore materiale sia il mandante, sempre che si riesca a raccogliere prove su entrambi e si premano i tasti giusti per avere una confessione. Altrimenti potremmo finire con un pesce relativamente piccolo in galera e una mente perversa ancora in libertà. Chiudere un caso bene, tuttavia, non è solo un esercizio di stile: i punti esperienza conquistati con interrogatori perfetti e prove raccolte ci permettono di sbloccare nuovi vestiti per Phelps (utili in alcune situazioni o anche so-


Il dettaglio grafico non si discosta molto dalla versione console, nonostante le maggiori risoluzioni e l'hardware più performante.

Phelps non è un detective da scrivania: insegue criminali e fuggitivi ovunque, anche sui tetti di L.A.!


Le animazioni dei visi sono fondamentali per scoprire chi mente e perché. La fluidità con cui gli interrogati alzano sopracciglia, muovono nervosamente la mano e si guardano in giro quando stanno mentendo è stupefacente.

In giro per L.A. può capitare di tutto, anche di dover arrestare un pirata della strada dopo un godibile inseguimento a sirene spiegate.

La comunità ha un ruolo importante in L.A. Noire: grazie alle statistiche possiamo sapere come hanno agito altri utenti in ogni situazione.

Anche un foglio di carta o un documento può rivelare indizi, se letto con attenzione. Magari giratelo, eh!

ANCHE SE L.A. NOIRE NON PRESENTA PARLATO IN ITALIANO, CI SENTIAMO DI SEGNALARE COME MOLTO POSITIVA LA TRADUZIONE DEI SOTTOTITOLI OPERATA PER QUESTO GIOCO

lo come orpelli estetici), nuove vetture da guidare e, soprattutto, punti intuito. A cosa servono questi ultimi? Presto detto...

RACCOGLITORI

Nelle perlustrazioni in cui dovremo raccogliere indizi utili per le nostre indagini, ogni oggetto può essere visionato a 360 gradi, ruotandolo, aprendolo, girandolo o leggendolo, a seconda di quello che è: il risultato di queste azioni può mettere in luce nuovi dettagli, che portano a risvolti spesso inaspettati. Gli interrogatori, invece, si basano sul meccanismo già spiegato delle "azioni giuste in risposta ad atteggiamenti del testimone o del presunto colpevole". In aggiunta alla lettura di possibili bugie dai volti e dai modi della persona, è possibile sfruttare anche i punti intuito di cui parlavamo poco fa. Questi punti altro non sono che la "telefonata a casa", il "50 e 50" o l'"aiuto del pubblico" di un qualsivoglia quiz televisivo, e permettono di eliminare una risposta sbagliata da un passaggio dell'interrogatorio. In alternativa, ci si può appellare alla comunità. L.A. Noire, infatti, registra ogni azione compiuta da ogni giocatore e salva le statistiche per quell'evento. Chiedendo "L'aiuto del pubblico" è possibile vedere come hanno agito la maggior parte dei giocatori e con quale percentuale di successo. Sicuramente un modo diverso di intendere le avventure, non trovate?

AMARO CHIAROSCURO

È chiaro che il titolo di Rockstar, nel suo gameplay e nelle sue potenzialità, è quantomeno un qualcosa di inedito e divertente da esplorare, con tutto quanto al posto giusto per non sfigurare tra i nomi più importanti dell'anno. La versione PC, come anticipavo in apertura, soffre però di qualche problema tecnico di troppo, che in alcuni casi mina profondamente la fruibilità del gioco. Partiamo dai dati di fatto: l'enorme lavoro di rendering delle facce di personaggi e interpreti ha obbligato gli sviluppatori a bloccare a 30 immagini al secondo (velocità con cui è stato compiuto il motion caputure degli attori umani) il frame rate. Poco male, direte voi... Se una X360 riesce a tenere 30 FPS chissà cosa potrebbe fare non dico un i7 con GTX580 al seguito, ma anche solo un "modesto e veterano" Dual Core con la sua bella scheda grafica d'annata. Giusto? Sbagliato. Il fatto è che la conversione da console a PC di L.A. Noire ha inspiegabilmente compromesso la stabilità del prodotto, obbligando anche macchine decisamente oltre le specifiche minime a inattesi rallentamenti (specialmente nelle fasi di esplorazione della città), scatti e tutte le peggiori difficoltà di visualizzazione che possiate immaginare. Tutto questo a fronte di un miglioramento grafico, rispetto alla versione console, solo marginale, anche alle risoluzioni più alte: notiamo un miglioramento delle superfici e dei riflessi, un uso più massiccio di antialiasing e filtri, ma in termini di dettaglio e poligoni tutto è come nella controparte da salotto, compreso un fastidioso pop up di insegne e oggetti. È proprio questa discrepanza tra il risultato e le richieste a rendere negativo il giudizio tecnico su L.A. Noire: anche con qualche patch che sistemi gli evidenti difetti (riscontarti con molte configurazioni diverse, sintomo di una conversione non certo curata) la mancanza di miglioramenti su PC è una pecca grave, anche in relazione al tempo trascorso dall'uscita del titolo su console. Insomma, una debacle tecnica colossale, a fronte di un titolo così bello, divertente e alternativo da far urlare per l'ingiustizia resa alle nostre scrivanie ludiche.

A volte a Phelps viene chiesto di pedinare qualcuno senza farsi notare.

LA QUALITÀ DELLA PENNA

Anche se L.A. Noire non presenta parlato in Italiano, ci sentiamo di segnalare come molto positiva la traduzione dei sottotitoli operata per questo gioco. Il motivo di questo plauso è presto detto: nel gioco l'importanza delle conversazioni è altissima e un piccolo errore nelle affermazioni di un testimone avrebbe potuto falsare un'intera indagine. La traduzione non solo è perfettamente aderente all'originale, ma in molti casi si spinge a spiegare termini e modi di dire non proprio usuali per chi non ha vissuto nell'America degli anni '40...

Massimo "NKZ" Nichini
(nkz@sprea.it)

Commento

L.A. Noire è un buon gioco, anzi un gran bel gioco. Solo, non è stato convertito con molta attenzione. La versione PC, benché arricchita di tutti i casi aggiuntivi usciti fino a ora, presenta infatti delle limitazioni dal punto di vista tecnico capaci di minare fluidità e godibilità dell'esperienza. Una situazione inspiegabile, onestamente. Quando girerà bene non dovrete farvelo scappare, perché L.A. Noire rimane un prodotto imprescindibile, specialmente per chi preferisce mettere il ragionamento e la dinamica avventurosa davanti all'azione pura e semplice.

- ⊕ Un buon numero di casi da affrontare, DLC compresi!
- ⊕ Motion capture dei volti fuori parametro
- ⊕ Storia non particolarmente originale, ma parecchio avvincente
- ⊖ Conversione non all'altezza

VOTO 80

■ **CPU:** Dual Core 2.4 GHz (Quad Core 3.0 GHz) ■ **RAM:** 3 GB (4 GB) ■ **SCHEDA VIDEO:** ATI Radeon 4870/NVIDIA GeForce 9800 GT compatibili DirectX 10 (ATI Radeon 6950/NVIDIA GeForce GTX560) ■ **SPAZIO SU HD:** 18 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL ■ **SVILUPPATORE:** EA Black Box ■ **PUBLISHER:** Electronic Arts ■ **DISTRIBUTORE:** Electronic Arts ■ **MULTIPLAYER:** Internet ■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 44,90

needforspeed.com

NEED FOR SPEED THE RUN

Se avete in mente un coast to coast negli Stati Uniti, l'itinerario proposto da Electronic Arts è davvero bello e dal panorama molto vario. Unica avvertenza: pianificate qualche giorno in più per completarlo!

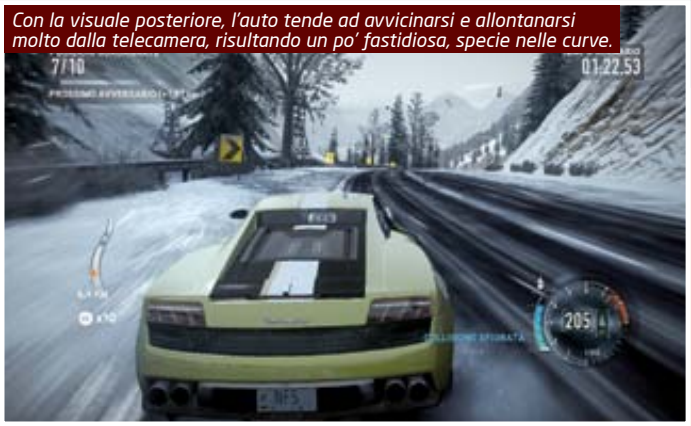
Dopo averne sentito e letto talmente male, sia in redazione sia su internet, lasciatemi spezzare qualche lancia in favore di questo bistrattato Need for Speed The Run. Già condizionato dalle prime, pessime recensioni trovate in giro, e dai commenti tutt'altro che entusiastici dei colleghi, mi sono messo di buzzo buono e ho corso da San Francisco a New York tutto d'un fiato, e la volete sapere una cosa? Mi sono divertito un sacco.
Okay, non è un gioco perfetto. Anzi, cominciamo subito togliendo di torno i problemi più grossi che l'affliggono. Il primo, innegabile, è il modello di guida, decisamente sotto la media anche per un arcade duro e puro come NFS. Le macchine sono veramente "legnose", con un'inerzia nella risposta a tratti insopportabile; bene la risposta ai diversi tipi di terreno, per esempio sulle strade ghiacciate, ma in generale sembra davvero di guidare dei trattori. E la maggiore o minore difficoltà di questa o quell'auto sta solo in quanto è facile all'effetto "pendolo". Poco convincente la sensazione di velocità: nei tracciati veloci, sulle lunghissime highway, lanciati a duecentosessanta all'ora, sembra di andare in tangenziale. Rispettando i limiti di velocità.
E poi, la grafica: The Run è mosso dal Frostbite 2 di Battlefield 3, ma in Black Box devono aver ricevuto la versione shareware, perché il risultato complessivo è alquanto modesto. La provenienza console del gioco è evidente, dai trenta – fissi – frame al secondo alla definizione piuttosto "granulosa" delle auto. Ancor meno convincenti i personaggi in carne e ossa, che sembrano usciti da un gioco di due o tre anni fa. E la presenza di tre sole visuali (senza quella interna) fa molto cheap.
In generale, tuttavia, non è un brutto gioco, sia chiaro: la presentazione nel suo complesso è davvero curata e molto accattivante, i circuiti sono ricchissimi di dettagli animati, i danni delle vetture abbastanza credibili, ma da un titolo tripla A ci si deve attendere molto di più. Altre piccole noie: tempi di caricamento lunghetti e le impostazioni dei comandi che si perdono ogni volta che si esce dal gioco, niente che una patch non possa sistemare.
Da ultimo, Electronic Arts ce l'ha "menata" per mesi col fatto che questo era un Need for Speed con la "Storia", con una trama vera, personaggi tosti, memorabili. Tzè. Trama debolissima, che fa da pretesto per un coast to coast a bordo di auto una più potente e bella dell'altra, personaggi (casi umani, verrebbe da dire) senza un filo di spessore, che non sai chi sono, perché sono lì, cosa vogliono, e di cui in ultima analisi non ti interessa un fico secco.

IL MODELLO DI GUIDA, DECISAMENTE SOTTO LA MEDIA ANCHE PER UN ARCADE DURO E PURO COME NFS, OFFRE MACCHINE MOLTO "LEGNOSE", CON TROPPA INERZIA

Però l'idea di fondo rimane affascinante. Il coast to coast, braccato da tutti, stile "Corsa più pazza d'America" risuona sempre nella mia mente come una figata assurda, e poterlo giocare in prima persona mi è piaciuto parecchio. Mentre New York si faceva sempre più vicina, appariva evidente che gli sviluppatori hanno puntato tutto sul "racconto" della traversata degli Stati Uniti, più che a un gio-

Ogni volta che si completa uno scenario si sbloccano sfide (diverse) in single player ambientate sugli stessi tracciati.

Niente tuning, in The Run, ma solo una serie di "stili" estetici per le diverse auto, che non hanno influenza sul comportamento in strada.



Con la visuale posteriore, l'auto tende ad avvicinarsi e allontanarsi molto dalla telecamera, risultando un po' fastidiosa, specie nelle curve.

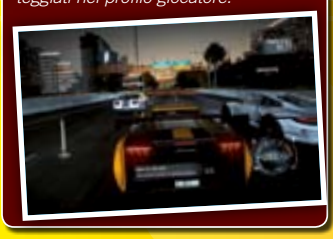
"I'm Michael Bay, and I demand things to be AWESOME!"

co di corse tradizionale. Letto in questa chiave, ogni elemento di The Run si inserisce al posto giusto. Tanto per cominciare, l'idea è perfetta per dar vita a una serie di gare a obiettivi che non risultano mai monotone. Ci sono le corse in cui occorre guadagnare un tot di posizioni, altre in cui recuperare tempo (checkpoint), altre in cui battere gli avversari (knockout); ambientate nelle grandi città, nella profonda campagna, nelle vallate e tra le montagne rocciose, sulle enormi highway; a qualunque ora del giorno, notte, tramonto, alba, con il sole, tempeste di neve, di sabbia, pioggia e tornadi; a volte si corre e basta, altre volte inseguiti dalla polizia o dalla malavita. Impossibile annoiarsi. Nel corso delle gare si accumulano punti esperienza che consentono di aumentare il proprio livello pilota, così da guadagnare ricompense e sbloccare abilità come il potenziatore XP o la ricarica più rapida della nitro; durante ogni competizione sono disponibili diversi "reset", che in caso di errore (uscita di pista, distruzione dell'auto) ci riportano all'ultimo checkpoint superato; una gradita variazione rispetto al canonico riavvolgimento del tempo, anche se la soglia di errore è molto bassa: in molto casi, basta uscire di carreggiata di un paio di metri per ritrovarsi al checkpoint precedente. Forse per scoraggiare l'abuso di questa feature e cercare di favorire – nei limiti di un gioco di questo genere – una guida pulita, quando si usa un reset tutti gli XP conquistati fino a quel momento vengono perduti.
I circuiti sono molto lineari, e non basta sapere che l'arrivo è previsto a New York per accettarlo con leggerezza; non mancano scorciatoie e qualche deviazione più lunga del solito, ma null'altro. Ma qui si privilegia la "narrazione", ricordate? Non stupisce dunque che anche le corse siano molto "telefonate", con un effetto elastico più evidente del solito. Più che offrire una sfida vera e propria per i piloti, gli sviluppatori sembrano aver cercato di creare – artificiosamente – tensione, corse all'ultimo respiro e conclusioni al fotofinish: ecco perché gli avversari sembrano imprendibili fino a un certo punto, poi verso l'arrivo rallentano, se sbagli ti sorpassano, ma poi li riprendi in poco tempo. Il giochino del "ti tengo dietro fino alla fine, poi all'ultima curva mi lascio superare così sembra che vinci all'ultimo secondo e che sei bravissimo" è un po' troppo esplicito: perfetto per un film d'azione, meno per un videogioco. Certo, alcune sequenze, come la famosa/famigerata corsa sul passo di Independence, con le valanghe che si scatenano lungo il tracciato e l'arrivo in velocità con l'auto che si infila nel tunnel mentre la montagna davanti a noi sta franando è talmente esagerata da risultare esilarante, così come il gran finale a New York, tra i dock del porto all'alba, sfrecciando tra pile di container e gru con il sole perennemente negli occhi e un avversario che appare imprendibile fino agli ultimi metri. Forti anche le corse con la polizia, se non altro perché in questo scenario coreografato aggiungono una componente (fondamentale per la serie) di ulteriore disturbo, con gente che cerca in tutti i modi di metterti i bastoni tra le ruote. Scordatevi tutti i trucchi usati dai poliziotti in Hot Pursuit: qui le macchine si limitano a speronarci o a inchiodare una volta che ci si mettono davanti, o a organizzare deboli posti di blocco. E si guida un'auto della polizia una sola volta, in fuga da Chicago. Rimanendo in tema di film d'azione, molto, moltissimo del coinvolgimento in questa rocambolesca avventura viene anche dal look alla Tony Scott/Michael Bay che permea tutto il gioco, e che è semplicemente fantastico, se, come me, adorate il "genere": montaggio parossistico, cambi sequenza rapidissimi, filtri supersaturi, musiche orchestrali molto ritmate e cose del genere. Da questo punto di vista, il "giocattolo" è semplicemente perfetto. Peccato che non sia sufficiente a farne un buon videogame.

Claudio "keiser" Todeschini
keiser@sprea.it

MULTIPLAYER CON PLAYLIST

Relegato per questioni di spazio nell'inevitabile boxettino, il multiplayer è in realtà una delle componenti meglio riuscite di The Run, e promette di tenere banco per molto tempo dopo aver esaurito la corsa principale, le sfide in solitaria e le varie raccomandazioni di Autolog. A patto di sopportare ogni tanto i lamer che si divertono a sfruttare le collisioni per mandare a monte le gare altrui. Le corse sono suddivise in playlist, con diverse tipologie di sfide (miste, sfide tra supercar, muscle e via discorrendo): a ciascuna di esse sono associate venti missioni da portare a termine correndo, come arrivare tra i primi cinque o superare in scia un tot di avversari, e che permettono di sbloccare nuove auto, altre gare... I progressi realizzati in multiplayer vengono conteggiati nel profilo giocatore.



L'ARRIVO IN VELOCITÀ AL PASSO DI INDEPENDENCE, CON L'AUTO CHE SI INFILA NEL TUNNEL MENTRE LA MONTAGNA DAVANTI A NOI STA FRANANDO, È TALMENTE ESAGERATO DA RISULTARE ESILARANTE

Quando si dice tanto rumore per nulla: le tanto vituperate sequenze a piedi con i Quick Time Event sono tre. Esatto: tre.

Commento

The Run è un lungo film di inseguimenti, girato benissimo, come ci si aspetta da Michael Bay o Tony Scott, e dura più o meno lo stesso: tolti caricamenti, gare ripetute, checkpoint e cut scene, per arrivare a NY ci metterete poco più di due ore. Una volta a destinazione restano le numerose sfide in solitaria, l'Autolog e il multiplayer, che comunque non è poca roba. Il modello di guida non è il massimo, graficamente non strabilia e non verrà ricordato come il miglior NFS di sempre, ma gli amanti dei film d'azione alla ricerca di un titolo non troppo impegnativo potrebbero anche farci un pensierino, specialmente quando calerà di prezzo.

- ⊕ Gare mai monotone
- ⊕ Numerose sfide in single e multiplayer
- ⊕ Presentazione di grande impatto

- ⊖ Storia molto esile
- ⊖ Modello di guida non convincente
- ⊖ Tecnicamente modesto

VOTO 72

■ **CPU:** Single Core 2.6 GHz (Dual Core 3.0 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Compatibile DirectX 9.0c
■ **SPAZIO SU HD:** 3 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL

■ **SVILUPPATORE:** Recoil Games ■ **PUBLISHER:** Recoil Games
■ **DISTRIBUTORE:** Valve Software ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Sottotitoli ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 9,99

rochardthegame.com

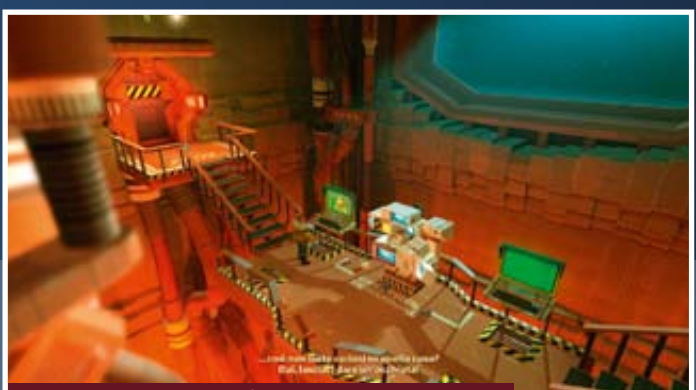
ROCHARD

Il baffo alla Tom Selleck aiuta a uscire da un sacco di situazioni spinose. Anche se siete minatori sovrappeso che lavorano sottopagati ai confini della galassia e vi ritrovate alle calcagna un supercattivo deciso a farvi fuori.

Rochard è un gioco che mi è rimasto impresso alla GamesCom di Colonia dello scorso anno per l'insolita (e forse anche un po' deprimente) "presentazione" a cui ho assistito. Ero lì che mi aggiravo a passo spedito per gli stand della fiera, tra un appuntamento e l'altro, quando sono stato fermato da un ragazzotto grassottello, con accento tedesco e un iPad in mano, che mi ha chiesto se fossi interessato al gioco che stava promuovendo. Avete presente quel misto di imbarazzo e fastidio che si prova quando un qualsiasi questuante vi si fa un po' troppo vicino e pretende la vostra attenzione? Stavo per andarmene, ma lo sguardo implorante del tizio (che ho scoperto in seguito chiamarsi Alex, è il PR di Recoil Games ed è anche molto simpatico) mi ha convinto a rimanere: e così mi ha mostrato il primo trailer di Rochard, titolo scaricabile in esclusiva per PlayStation 3. Il breve filmato mostrava fin da subito le buone potenzialità di questo scroller bidimensionale in 3D, grazie a una grafica fumettosa e all'uso della fisica per enigmi e combattimenti. Nell'istante in cui ho riconosciuto la voce di John St-John nel protagonista, il mio primo pensiero è stato: "Com'è possibile che un titolo così bellino debba farsi promozione in un modo così osceno? Che una software house che sembra sapere il fatto suo sia costretta a farsi conoscere in questo modo, come neanche quelli che ti rifilano i libri di ricette multietniche al parcheggio dell'Ikea?" La domanda che mi è uscita dalla bocca, invece, è stata: "È solo per PSN, giusto? Quindi per PC quando esce?" Ho interpretato il silenzio imbarazzato di Alex come un "aspetta qualche mese". Ho aspettato pazientemente, ed eccoci qui!

IL GIOCO NON SI RIVELA MAI NOIOSO, GRAZIE A UN LEVEL DESIGN PIUTTOSTO VARIO E A UN USO FANTASIOSO DEI DIVERSI ELEMENTI DEL GAMEPLAY

Il gioco racconta la storia di John Rochard, un minatore dello spazio che comincia presto, finisce presto e non pulisce le trivelle. Uno che lavora secondo le regole, che non sgarra e che prende dannatamente sul serio il suo lavoro. Purtroppo è un periodaccio, le miniere di tiberium sono quasi tutte esaurite, e la sua compagnia dovrà sbrigarsi a trovare un nuovo giacimento, se non vuole finire in cassa integrazione in qualche asteroide sperduto nella galassia. Casualmente (o no?) il gruppo si imbatte in un enorme quantitativo di uno strano minerale, giusto in tempo per scoprire che si tratta di un antico materiale che potrebbe avere importanti ripercussioni sulla ricerca di vita aliena nello spazio, e che interessa a un sacco di persone con pessime intenzioni. Ma cosa c'entrano gli Indiani d'America?



Pur non brillando per qualità tecnica, la grafica di Rochard è molto curata e godibilissima nel suo look "cartoon".

Attivare questi generatori gravitazionali consente a Rochard di manipolare la forza di gravità a suo piacimento.

Nonostante la profondità di campo dei livelli, il gameplay è rigorosamente bidimensionale.

I POETI D'AUTUNNO

La colonna sonora di Rochard è stata scritta quasi integralmente da Markus "Captain" Kaarlonen, tastierista e produttore della band norvegese Poets of the Fall, che ha coinvolto anche il resto del gruppo nella canzone Grinder's Blues, che apre il gioco e che potete gustarvi anche nel trailer ufficiale, reperibile agilmente su YouTube. I POTF sono piuttosto famosi dalle loro parti, ma anche presso gli appassionati di videogame (in particolare quelli sviluppati da Remedy): il loro primo single ha infatti debuttato nella colonna sonora di Max Payne 2 (Late Goodbye. ndToSo), mentre una canzone del loro quinto disco è entrata nella soundtrack di Alan Wake. Ma non è tutto: la band ha infatti scritto e interpretato "Children of the Elder God" e "The Poet and the Muse" con il nome di Old Gods Of Asgard, un gruppo esistente nell'universo del gioco di Remedy.

I primissimi stage servono a familiarizzare con la tutt'altro che banale manipolazione della gravità.

LA CANZONE CHE APRE IL GIOCO SI INFILA DIRETTA NELLA MIGLIORE TRADIZIONE DEGLI "SPACE COWBOY" ALLA FIREFLY, E SOLO QUELLA FA VENIRE VOGLIA DI COMPRARE LA COLONNA SONORA

Per uscire dal casino intergalattico in cui si è suo malgrado ritrovato, il panzuto Rochard dovrà far uso del suo principale alleato, il G-Lifter: più o meno come la gravity gun di Half-Life 2, questo strumento consente di raccogliere e lanciare cose; Rochard possiede anche la capacità di ridurre la gravità della stanza in cui si trova, così da poter – per esempio – sollevare oggetti pesanti ed effettuare salti con rinculo. Come potete immaginare, una simile combinazione di fattori riesce a dar vita a una serie di enigmi basati sulla fisica piuttosto complessi, e in generale per nulla banali. Ma ci sono anche i cattivi da far fuori (i Wild Boys di Duran-Duran-iana memoria), e per questo occorre sparare: con la pressione di un tasto, il G-Lifter diventa un Rock Blaster, dalle munizioni infinite ma con la tendenza a surriscaldarsi dopo un uso relativamente prolungato; più avanti nel gioco il fucile potrà anche lanciare granate esplosive, utili per accoppare i cattivi ma anche per aprirsi varchi altrimenti impenetrabili. E come non citare i campi energetici? Alcuni lasciano passare le persone e non gli oggetti inanimati (a rigor di logica Rochard dovrebbe trovarsi nudo e disarmato dopo averne oltrepassato uno, ma questo non accade – per fortuna sua e nostra), altri l'esatto contrario, altri ancora trattengono esplosioni e colpi laser. Insomma, gli sviluppatori hanno messo sul piatto parecchi elementi interessanti, che consentono di affrontare puzzle e combattimenti in diversi modi, per esempio lanciando le casse contro un nemico invece che limitarsi a spararagli addosso un raggio laser, o attivare un cannone a protoni e dirigerne il fascio nella direzione voluta. Pur non arrivando ai livelli cervellotici di Portal, anche Rochard è strutturato in stanze chiuse di cui occorre trovare l'uscita e/o aprire la porta risolvendo qualche enigma, che solitamente richiede di trovare fusibili, oppure di alimentare porte e ascensori. Il gioco non si rivela mai noioso, grazie a un level design piuttosto vario e un uso fantasioso dei diversi elementi del gameplay. Il combattimento è forse l'aspetto meno riuscito: combinato a un sistema di checkpoint non sempre azzeccati, risulta in più di un'occasione piuttosto frustrante, soprattutto perché penalizza eccessivamente l'approccio brutale. Mai, mai e poi mai entrare in una stanza di fretta, perché bastano due nemici o un paio di torrette attivate prima del previsto a riportarvi al checkpoint precedente: molto meglio muoversi con cautela e circospezione, magari tenendo davanti a sé sollevata una cassa a mo' di scudo temporaneo, o lanciare un paio di granate esplorative.

Graficamente Rochard è davvero godibile: come molto spesso accade, lo stile cartoon (che richiama molto quello di Team Fortress 2) serve a nascondere un motore grafico non particolarmente ricco di poligoni, operazione riuscita in pieno grazie anche al lavoro della sgargiante palette cromatica, degli effetti video e delle animazioni dei personaggi. Fantastico il comparto audio, a cominciare dalla voce del protagonista, doppiato da un Jon St. John (la voce di Duke Nukem) in gran spolvero, con un accento texano azzeccatissimo e una recitazione sempre di alto livello. La colonna sonora è una delle migliori che mi sia capitato di sentire da un po' di tempo a questa parte: il brano che apre il gioco si infila diretto nella migliore tradizione degli "space cowboy" alla Firefly, e solo quello fa venire voglia di comprare il gioco in bundle con la soundtrack pagando un paio di euro extra. Per quel che riguarda i controlli, Rochard consente di usare mouse e tastiera oppure il pad di Xbox 360, che risulta molto più facile e intuitivo. Peccato non poter cambiare i comandi, neppure quelli della tastiera; ancora, avrei preferito che il tasto che gestisce la gravità fungesse da interruttore, invece che doverlo tener premuto per tutto il tempo necessario, perché limita il movimento della mano. Non è comunque difficile familiarizzare con i comandi, anche perché il gioco ha una linea di difficoltà ben calibrata e introduce i diversi elementi del gameplay in maniera graduale. Non si sente più di tanto la mancanza del multiplayer: non avrebbe guastato la presenza di qualche livello in co-op, ma la campagna è comunque abbastanza lunga e gli achievement di Steam potrebbero farvi persino venir voglia di rigiocarlo, se non per finirlo in meno di tre ore, almeno per trovare tutto l'oro sparso nelle mappe.

Claudio "keiser" Todeschini
keiser@sprea.it

Le ambientazioni dei cinque capitoli che compongono il gioco sono decisamente varie.

Commento

Con la sua grafica fumettosa e colorata e la sua straordinaria colonna sonora, Rochard si è rivelato una più che piacevole sorpresa: non sarà il titolo più originale dell'anno o quello con il motore grafico più all'avanguardia, ma la combinazione di platform vecchia scuola, combattimento e puzzle basati sulla fisica è davvero ben riuscita. Quasi mai noioso, pieno di trovate divertenti e azzeccate, riesce a farsi perdonare anche i pochi, piccoli difetti di gioventù. Dimenticavo: il gioco costa meno di dieci euro. A un prezzo del genere, difficile non consigliarlo a tutti.

- ⊕ Puzzle "fisici" ben congegnati
- ⊕ Gameplay ricco di trovate
- ⊕ Colonna sonora e doppiaggio di ottimo livello

- ⊖ Combattimento a volte frustrante
- ⊖ Impossibilità di cambiare i comandi
- ⊖ Alcuni inspiegabili rallentamenti

VOTO 82

■ CPU: Single Core 2 GHz (Dual Core) ■ RAM: 512 MB (1 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 128 MB compatibile DirectX 9.0c
■ SPAZIO SU HD: 5.5 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna

■ SVILUPPATORE: KING Art Games ■ PUBLISHER: Lace Mamba Global
■ DISTRIBUTORE: Lace Mamba Global ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 24,99

unwritten-tales.com

C'era una volta uno gnomo che incappò per caso in un anello magico, dotato di un grande potere. Insieme a una bellissima elfa e a un giovane avventuriero si mise in cammino per sconfiggere il perfido Guardiano del Copyright!

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES

SILVER AWARD GAMES machine

Da un po' di tempo a questa parte gli appassionati di avventure grafiche si sono abituati fin troppo bene (o male, a seconda di come la si voglia vedere) all'approccio "Telltale": struttura episodica, capitoli piuttosto brevi, grafica cartoon e tono molto leggero, enigmi genericamente piuttosto facilotti e un sistema di aiuti alquanto articolato, che garantisce a chiunque di non trovarsi mai bloccato da qualche parte. Non sia mai di perdere troppo tempo ad arrovellarsi su qualche enigma e decidere (!) di andare a spulciare una soluzione su internet, o peggio ancora, di abbandonare il gioco. Il primo punto a favore di The Book of Unwritten Tales, avventura tedesca in giro da un annetto e finalmente tradotta in inglese, è il fatto di porsi in completa antitesi rispetto a questo modello. Nel bene o nel male, è una scelta coraggiosa che ricalca lo stile delle avventure grafiche dei "bei tempi andati", e che non si può non apprezzare: pur mantenendo un tono scanzonato, la storia è piuttosto complessa e articolata, mentre i puzzle non sono sempre immediati e possono costringere a "sbirciare" sulla rete per capire come venirne fuori, anche perché non esiste alcun sistema di aiuti integrato. Più di tutto, il gioco si struttura in cinque lunghi capitoli, nei quali la trama viene raccontata e vissuta dal punto di vista di diversi personaggi, e che vi porteranno via una buona ventina di ore. Certo, come ogni AG che si rispetti, una volta vista la fine non rimane molto altro da fare, ma arrivarci non sarà faccenda di una serata. Anzi, il consiglio che vi possiamo dare per gustarvela al meglio è centellinare l'esperienza di gioco, gustandola per un'oretta o due al massimo alla volta.

IL GIOCO SI STRUTTURA IN CINQUE LUNGHI CAPITOLI, NEI QUALI LA TRAMA VIENE RACCONTATA E VISSUTA DAL PUNTO DI VISTA DI DIVERSI PERSONAGGI

La storia riprende molto da vicino quella di un libro piuttosto famoso che parla di un anello e di un tizio che lo voleva possedere a tutti i costi. Non so se ne avete mai sentito parlare... Tutto ha inizio quando il gremlin archeologo MacGruffin viene rapito dal perfido orco Muckus; in maniera piuttosto rocambolesca, il gremlin riuscirà a chiedere aiuto a diverse persone: la bella Ivo, tonica elfa dei boschi dai capelli rossi, il goffo Wilbur Weathervane, impacciato gnomo che brama l'avventura, lo scavezzacollo Nate, avventuriero dalla battuta pronta e il simpatico mostriciattolo viola Critter; la loro missione sarà cercare di raggiungere un mago umano, l'unico in grado di rovesciare una volta per tutte le sorti del conflitto tra le forze del Bene e del Male che imperversa da generazioni. Il mondo fantasy di Aventasia è piuttosto standard, ma non si prende mai troppo sul serio: c'è l'anello dorato, c'è il vecchio con la barba e il bastone, ci sono strane navi volanti e zombi piuttosto ciarlieri. La storia è molto ben scritta, ricca di spunti sinceramente divertenti e continui rimandi, citazioni e battute sulle avventure grafiche stesse, su World of Warcraft, Magic the Gathering, Shrek, e persino Indiana

Pensate che catturare un pesce meccanico volante sia semplice? Dai, provateci voi!

Più o meno come in Mass Effect, i dialoghi sono diversi dal testo che si legge a video. Per inciso, la mummia di MacGruffin è un mito.

Poteva forse mancare la capatina nelle viscere del mostro? Bleargh!

Jones e Full Metal Jacket. Nel corso dell'avventura controlleremo di volta in volta i componenti di questa sorta di Compagnia dell'Anello Sfigato, un personaggio alla volta, anche se in alcune occasioni verso la fine del gioco sarà necessario passare da uno all'altro per risolvere determinati enigmi.
Il secondo aspetto che colpisce positivamente di TBoUT è il lato artistico: per essere un'avventura indipendente, realizzata con strumenti open source e un motore grafico tutt'altro che nuovo, il gioco si presenta davvero bene, con personaggi tridimensionali ottimamente animati che si muovono su fondali prerenderizzati molto curati, coloratissimi e ricchi di dettagli. L'attenzione ai particolari riposta dagli artisti è davvero notevole, dai tic nervosi del vecchio gnomo che aiuta Wilbur all'inizio della sua avventura agli specchi che riflettono i personaggi quando ci passano davanti; niente pare lasciato al caso. La recitazione in inglese (ricordo che si tratta del doppiaggio di un titolo tedesco) è di buon livello, mai svogliata o distratta e con voci azzeccate per i diversi personaggi, compresi quelli secondari, ma quel che affascina fin dai titoli di testa è la magistrale colonna sonora orchestrale.
E che dire dei puzzle? In venti ore di gioco ce ne sono parecchi, come potete facilmente immaginare. Per la maggior parte si tratta di classici enigmi da avventura, con la raccolta di oggetti nell'inventario, da combinare e/o usare tra loro per venire a capo del problema che impedisce di proseguire nell'esperienza. Apprezzabile la scelta di puntare sul ragionamento e la praticità, evitando la strada delle soluzioni astruse a cui siamo ahimè fin troppo abituati. In generale non ci sarà molto da faticare per risolverli: è evidente che non ci si può sempre sottrarre al paradigma "Telltale", e qualche concessione ai giocatori più casual occorre pur farla. Non mancano comunque alcuni enigmi più impegnativi e ostici, specialmente nella seconda metà dell'avventura, e persino qualche minigame per variare un po'. In tutta onestà, dobbiamo ammettere che in alcuni casi si ha la netta impressione che un particolare enigma sia stato opportunamente "allungato" per tenere il giocatore impegnato più a lungo, come un dialogo per interposta persona tra due NPC che dura un goccino troppo, o la "misteriosa pozione" che Ivo deve preparare a casa di MacGruffin: per prima cosa si devono raccogliere i grani di caffè, poi macinarli, indi prendere l'acqua dal pozzo (con un annaffiatoio, perché la prima volta che ci si prova la corda ovviamente si spezza e il secchio finisce sul fondo), poi prendere la legna, la carta, una pietra focaia, accendere il fuoco, appendere il padellino al supporto metallico, girarlo sul fuoco, far bollire l'acqua, rigirare il supporto, raccogliere il bollitore, miscelare il caffè... snervante, in una parola.
Non mancano anche momenti in cui occorre provare inevitabilmente a combinare tutto con tutto, o parlare di tutto con tutti, o dove si incappa nella mai dimenticata piaga del "pixel hunting" alla ricerca di qualcosa che proprio non riusciamo a vedere, anche se per rimediare parzialmente al problema si possono richiamare a video tutti gli "hot spot" premendo la barra spaziatrice. A rendere più snella l'interfaccia e più lineare il gameplay, gli oggetti già utilizzati o che non servono più spariscono automaticamente dall'inventario, così come i punti cliccabili che hanno assolto la propria funzione; ancora, la freccia del cursore diventa di colore rosso quando gli oggetti possono combinati tra loro, velocizzando le fasi di "prova e riprova". Il bilanciamento tra la frustrazione per gli enigmi troppo difficili e l'eccessiva semplicità rimane uno dei punti più delicati di ogni avventura grafica, si sa: da questo punto di vista TBoUT non è un gioco perfetto, ma è comunque più che soddisfacente.

Claudio "keiser" Todeschini
keiser@sprea.it

GLI ENIGMI SI BASANO MOLTO SU RAGIONAMENTO E PRATICITÀ, EVITANDO LA STRADA DELLE SOLUZIONI ASTRUSE A CUI SIAMO FIN TROPPO ABITUATI

I personaggi non giocanti sono molto ben caratterizzati, tanto quanto i protagonisti.

PREQUEL E SVENTURE

La casa tedesca ha già realizzato una serie di avventure su web (solamente in tedesco), basate sulla famigerata Legge di Murphy, quella secondo la quale "se qualcosa può andare storto, lo farà". Il primo episodio risale a dieci anni fa, e vede il protagonista impegnato a interagire con l'ambiente circostante e finire in un guaio peggiore dell'altro. Recentemente il primissimo titolo è stato rifatto in 3D e, come tutti gli altri, è giocabile gratuitamente all'indirizzo murphys-law-game.com. Attualmente KING Art sta lavorando a uno spin-off comico di The Book of Unwritten Tales, intitolato The Critter Chronicles, e che vede protagonista la simpaticissima "mascotte" viola: il gioco rappresenta una sorta di prequel all'avventura narrata in TBoUT e dovrebbe uscire il prossimo anno.

Il design dei livelli e delle ambientazioni è sempre molto ispirato ed evocativo.

Commento

Smentendo il nome con cui si presenta, l'avventura grafica indie The Book of Unwritten Tales non racconta niente di inedito, non innova il genere né stravolge un gameplay consolidato da decenni di storia. In compenso, regala un'esperienza davvero ben fatta, lunga e coinvolgente, una storia robusta, articolata e divertente, personaggi ottimamente caratterizzati, il tutto in una confezione sopra la media. Imperdibile per gli amanti delle avventure grafiche, da provare (almeno il demo – dura due/tre ore!) per tutti gli altri.

- ⊕ Storia molto coinvolgente
- ⊕ Grafica e sonoro di ottimo livello
- ⊕ Lunga, ma mai monotona

- ⊖ Qualità degli enigmi altalenante
- ⊖ Non disponibile in Italiano

VOTO 87

■ **CPU:** Dual Core 2.4 GHz (Dual Core 3 GHz) ■ **RAM:** 2 GB (4 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** NVIDIA GeForce 8600/ATI Radeon HD 2600 (NVIDIA GeForce 2xx/ATI Radeon HD 6xxx o superiore)
■ **SPAZIO SU HD:** 10 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** Snowblind Studios ■ **PUBLISHER:** Warner Bros. Interactive
■ **DISTRIBUTORE:** Warner Bros. Interactive ■ **MULTIPLAYER:** Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 39,99

www.laguerradelnord.it

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA GUERRA DEL NORD

"Un Anello per domarli, un Anello per trovarli, un Anello per ghermirli e all' hack 'n' slash incatenarli, nella Guerra Del Nord dove le cupe mazzate scendono"

Gli Anelli sono tanti, milioni di milioni... ma una vera stella che brilli di luce videoludica propria, la saga de Il Signore degli Anelli deve ancora trovarla. Nel complesso dell'ultimo decennio sono stati sfornati un buon numero di giochi validissimi legati alla saga tolkeniana, soprattutto in campo PC grazie all'ottima serie strategica in tempo reale La Battaglia per la Terra di Mezzo. Però manca ancora all'appello un action davvero convincente.
Per provare a regalarcelo – si fa per dire, ovviamente – questa volta Warner Bros. molla un po' le redini ormai consunte della licenza ufficiale, garantendo agli sviluppatori di Snowblind Studios maggiore libertà interpretativa dei tradizionali canoni della Terra di Mezzo, pur potendo contare sui sempre attualissimi contenuti tecnico-artistici della celeberrima trilogia cinematografica firmata Peter Jackson. Insomma, carta bianca sulla quale scrivere una trama diversa rispetto alla solita, conosciutissima storia della Compagnia dell'Anello. Una trama parallela ma non troppo, visti i frequenti intrecci incrociati e incroci intrecciati con quella originale e i suoi iconici protagonisti, rispetto ai quali gli eroi de La Guerra Del Nord non possono che mostrare deferente ammirazione.

3X1, SIGNORA MIA!

Ecco quindi che per fronteggiare il terribile Agandaur, ennesimo potente luogotenente sguinzagliato dell'Oscuro Signore di Mordor, scende in campo un dinamico trio d'azione, che fa palesemente il verso a quello nano-elfico-umano originale composto dal forzuto Gimli, dall'agile Legolas e dal prode Aragorn. D'accordo, qui al posto di un elfo c'è un'elfa, ma non siamo qui a parlare del sesso degli angelici elfi: la combinazione "forza fisica" più "magica agilità" più "eclettismo ramingo" funziona nei giochi di ruolo (videoludici e non) dai tempi di Tolkien, loro fantasyoso padre spirituale. Peccato che se i ruoli all'interno del "nuovo" terzetto d'azione hack 'n' slash sono assolutamente complementari e ben definiti, non lo siano altrettanto le personalità che dovrebbero sorreggerli, almeno in un GdR che ambisca a definirsi tale (per quanto action).
Ecco quindi che, sin dall'inizio, prima di buttarsi in una cavalcata d'azione sia sullo schermo sia nella cronaca della qui presente recensione, si capisce subito che la caratterizzazione personale dei tre protagonisti è superficiale quanto le appena accennate dinamiche da gioco di ruolo. Esemplari in questo senso sono dialoghi a scelta multipla senza alcun costrutto in funzione di missioni secondarie di una semplicità che disarma... armando paradossalmente i nostri eroi di qualche gingillo extra, che non guasta mai. E in effetti la componente GdR de Il Signore degli Anelli: La Guerra Del Nord si esaurisce fondamentalmente nella gestione degli inventari bellici dei tre combattenti, con un occhio alla crescita statistica impostata dall'utente per ciascuno di essi. Anche in questo caso, parliamo di roba semplice, con i soliti parametri ruolistici e abilità specifiche rispettivamente da pompa-

LA GUERRA DEL NORD PROPONE UNA TRAMA "PARALLELA" MA NON TROPPO, VISTI I FREQUENTI INTRECCI INCROCIATI E INCROCI INTRECCIATI CON QUELLA ORIGINALE

Un troll alla carica è un vero spettacolo! Sì, però meglio togliersi di mezzo, in quel della Terra di Mezzo.

L'elfa è in grado di curare i suoi due compagni di battaglia, che devono in cambio evitarle di prendere troppi schiaffi.

A livello tecnico, e soprattutto artistico, La Guerra del Nord regala perfino più soddisfazioni dei fedeli tie-in ufficiali de Il Signore degli Anelli (uh, che impresa! ndToSo).

Le Sfide survival in arena chiusa che inframmezzano la progressione lineare dei livelli stufano presto.

re e sbloccare grazie agli immancabili punti esperienza, ottenuti in battaglia scagliando frecce, mulinando asce e incantando aree.

DITA CHE VOLANO

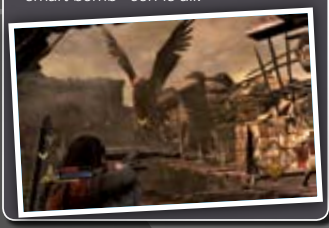
E così arriviamo finalmente al vero piatto forte di questa interpretazione sui generis ispirata a Il Signore degli Anelli. Un piatto affettato e servito con cura dagli specialisti di Snowblind Studios, che hanno già dimostrato tutta la loro tagliente bravura in GdR d'azione per console quali Champions of Norrath e Baldur's Gate: Dark Alliance. Ecco quindi che la tradizionale ricetta della casa (di sviluppo), fatta di tanta azione e poco GdR si ripropone ora al meglio anche sugli schermi PC, composta com'è da ingredienti genuini quali arti amputati, teste mozzate e pance affettate - vere prelibatezze per un pubblico 18+ amante della carne al sangue. La cottura prosegue per almeno una decina abbondante di ore attraverso un sapiente dosaggio di ritmo concitato obbligatorio, cambi di personaggio facoltativi e nemici a ondate necessari e sufficienti (almeno per un po'). Il tutto condito da un'ispirazione artistica notevole nella reinterpretazione dell'iconografia tolkeniana, soprattutto per quanto riguarda scenari e avversari mossi da un motore di gioco fluido come l'olio. Certo, se non si sta attenti a cuocerle a fuoco lento, delle meccaniche di gioco del genere rischiano di bruciare presto tutto il loro fascino iniziale. Ma le diverse caratteristiche di attacco e difesa dei tre protagonisti sono varie e ben equilibrate, e ci vorrà un po' prima di conoscerle a fondo, anche in virtù della crescita guidata delle abilità acquisite da ciascuno di essi.

Se tutto ciò fa giustamente venire l'acquolina in bocca a chi adora dispensar mazzate in mezzo agli occhi degli orchi nella Terra di Mezzo, chi cerca sapori ruolistici più decisi e persistenti non si faccia titillare le papille e le pupille da un impatto tecnico-artistico tanto ispirato. Come detto, a fronte di un combat system efficiente e abbondante nelle sue meccaniche da "affettatutto" – soprattutto se tolto dalle rozze e callose manacce da macellaio dell'I.A. e affidato a quelle agili e collaborative di tre alleati umani - c'è una libertà ai minimi termini non solo per quanto riguarda l'interpretazione del proprio ruolo al di fuori dei continui combattimenti, ma anche nell'esplorazione di livelli dalla linearità quasi assoluta. Una monotonia di gameplay che non riesce a essere risollevata nemmeno dalle saltuarie missioni Sfida in arene chiuse che, invece di farvi uscire dal tunnel di ondate su ondate di nemici da sconfiggere per proseguire, vi ci rinchiude dentro a oltranza per scoprire quanto siete bravi a sopravvivere senza speranza. D'altronde, vedere la luce in fondo a un tunnel diretto verso "la Terra di Mordor dove l'Ombra cupa scende" è giustamente un'impresa. Ne Il Signore degli Anelli: La Guerra Del Nord ci vogliono veri eroi pronti ad agire e a menare: le menate GdR lasciamole chi ha voglia di farsele. E(A) pensare che fino a poco tempo fa c'era qualcuno che aveva già in casa BioWare e la licenza (ufficiale) per farlo...

Salvatore "Scud" Scudi
scudettato@gmail.com

ATTACCHI RAPACI

Avete presente Gwaihir, il Re delle Aquile che aiuta Gandalf e Frodo sollevandoli di peso da situazioni particolarmente spinose? Bene: la qui raffigurata Beleram ha più o meno la stessa funzione ne La Guerra Del Nord, anche se più in veste di attaccante rapace che di "ascensore" veloce. Basta la pressione di un tasto per richiamare in battaglia la sua poderosa presenza alata, che si scaglia sui nemici che le avete indicato con una precisione chirurgica e completamente autonoma. Insomma: in picchiata sui nemici da picchiare, che effettivamente non hanno praticamente mai scampo. Un attacco alato molto efficace nel semplificare situazioni troppo affollate, ma utilizzabile solo un limitato numero di volte all'interno di ciascun livello. In pratica, una vera e propria "smart bomb" con le ali.



LA TRADIZIONALE RICETTA DELLA CASA (DI SVILUPPO) FATTA DI TANTA AZIONE E POCO GDR, CON INGREDIENTI GENUINI QUALI ARTI AMPUTATI, TESTE MOZZATE E PANCE AFFETTATE

Il multiplayer cooperativo è senz'altro il modo migliore per godersi tutta l'immediata intensità dei combattimenti offerti dal gioco, e smorzare la loro ripetitività nel lungo periodo.

Commento

Inutile negare come dal corpo principale dell'articolo traspaia un po' di delusione personale dovuta a quella che considero un'occasione parzialmente sprecata. Il lodevole coraggio d'intraprendere una nuova strada narrativa forse poteva poggiare su fondamenta GdR più robuste, anche perché necessitante di una maggior caratterizzazione a supporto rispetto alla storia originale. Invece La Guerra Del Nord si limita a tenere fede al suo nome, dando battaglia sguainando un combat system hack 'n' slash spettacolare ed efficace (specialmente in co-op) senza fermarsi mai a pensare, o a interpretare.

- ⊕ Tanta bella azione hack 'n' slash
- ⊕ Artisticamente ispirato, e non solo "copiato"
- ⊖ Elementi GdR nel ruolo di mere comparse
- ⊖ Protagonisti davvero anonimi

VOTO 69

■ **CPU:** Single Core 2,4 GHz (Dual Core 2,2 GHz) ■ **RAM:** 1 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Una qualsiasi con 256 MB e compatibile DirectX 9.0c
■ **SPAZIO SU HD:** 3,6 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL

■ **SVILUPPATORE:** 1C-Avalon ■ **PUBLISHER:** 1C Company
■ **DISTRIBUTORE:** FX Interactive ■ **MULTIPLAYER:** LAN, Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 9,95

offroad-game.com

OFF-ROAD DRIVE

Il mondo delle corse automobilistiche non conosce davvero confini: non bastavano i bolidi che sfrecciano sui rettilinei a più di trecento all'ora, adesso ci si mettono anche quelli che affrontano una salita a cinque all'ora!

La vita di un pilota di fuoristrada è veramente dura. Forse più di quella di un pilota di Formula 1. Il mondo delle corse offroad è decisamente meno patinato, meno seguito dal grande pubblico, e sicuramente più sporco e ruvido, pieno com'è di fango, terra, sabbia e ghiaia. Riuscire ad avere successo è ugualmente faticoso, però, perché come in qualsiasi altra competizione automobilistica occorre un pilota capace ed esperto, e in egual misura una macchina che gli permetta di dare il massimo in ogni circostanza. La passione, più della benzina, è il vero motore di queste competizioni. Ed è proprio a chi possiede questa passione che si rivolge l'ultimo titolo di 1C, Off-Road Drive, simulazione di guida destinata agli amanti del fuoristrada duro e puro, senza compromessi, fatto di ostacoli insormontabili, di pendenze che sfidano la legge di gravità e di terreni dove, tra sabbie mobili e massi cadenti, probabilmente la gente comune non oserebbe mai metterebbe piede.
La modalità principale del gioco è rappresentata dal Campionato, suddiviso in eventi da tre gare ciascuno, che si svolgono in diversi luoghi del pianeta: Thailandia, Stati Uniti, Malesia, Ladoga (una regione della Russia dalle parti di San Pietroburgo), Australia e Africa. Ogni regione possiede caratteristiche morfologiche uniche che danno vita a percorsi molto diversi tra loro, rendendo le sfide sempre varie e al tempo stesso impegnative. Come nelle competizioni reali, le corse sono contro il tempo degli avversari, e la vittoria va a chi ferma le lancette dell'orologio prima degli altri; i punti accumulati in gara (e nelle prove speciali presenti di quando in quando lungo un circuito) permettono di sbloccare nuovi tracciati e veicoli, secondo il più consolidato schema di progressione dei giochi di corse. Un elemento di cui occorrerà sempre tener conto sono le rigide regole delle competizioni: ogni errore, più o meno voluto, viene punito con una penalità sul tempo complessivo di gara. Paradossalmente, ma forse neanche troppo, si pagano le uscite di pista (in corse offroad!), i ribaltamenti della vettura, le inversioni di marcia e l'abbattimento della segnaletica lungo il circuito. I furbi sono avvertiti, anche perché non è possibile disattivare le penalità.
Più di tutto, però, il giocatore dovrà imparare a padroneggiare al meglio i dispositivi montati a bordo del proprio veicolo, a cominciare dal cambio manuale, da prediligere al posto di quello automatico per il maggior controllo offerto nelle situazioni critiche. A questo possono essere ricondotte le corse fuoristrada di Off-Road Drive: al pieno, totale, perfetto controllo del proprio veicolo. Agendo tramite opportuni comandi, la trazione può essere posteriore o integrale; i differenziali autobloccanti possono essere inseriti oppure no, garantendo comunque aderenza quando una delle ruote perde contatto con il terreno; le marce ridotte permettono di sfruttare la coppia motore (erroneamente tradotta in "torsione", dall'inglese "torque") anche a bassa velocità; il compressore che regola la pressione

LE CORSE FUORISTRADA DI OFF-ROAD DRIVE POSSONO SINTETIZZARSI NEL PIENO, TOTALE, PERFETTO CONTROLLO DEL PROPRIO VEICOLO

I suggerimenti a video, soprattutto all'inizio, si rivelano davvero fondamentali.

I "danni" ai tracciati, come i solchi lasciati nel terreno, vengono mantenuti anche nei giri successivi.

Non sarà il gioco di guida più spettacolare dell'anno, ma l'Unreal Engine non delude affatto.

L'uso del verricello risulta piuttosto intuitivo: fondamentale imparare a controllarlo con rapidità!

degli pneumatici serve ad aumentare/ridurre il "grip" delle gomme sul terreno, utile nei punti più fangosi; il verricello e le barre di metallo da infilare sotto le ruote consentono di trarsi d'impiccio quando tutto il resto fallisce. Se tutto questo vi appare piuttosto complicato e poco intuitivo, sappiate che è così. Del resto, nessuno ha mai detto che inerpicarsi con una jeep lungo una parete rocciosa o superare un banco di sabbie mobili sia cosa facile e alla portata di tutti! Per fortuna, prima di potersi cimentare nel campionato vero e proprio, il gioco offre un completo tutorial (con tanto di voce parlante dell'istruttore, anch'essa in Italiano) che spiega per filo e per segno a cosa serve e come utilizzare ogni aggeggio. Anche dopo aver preso confidenza con il modello di guida, i vari dispositivi e le "regole" del titolo, occorre comunque entrare nell'ottica che vede Off-Road Drive perdonare poco gli errori. In altre parole, una scelta sbagliata, una curva presa troppo in fretta, un ostacolo aggredito con troppa disinvoltura possono rappresentare la differenza tra una gara conclusa in buona posizione e una da rifare. Tenendo presente che una corsa può durare anche più di dieci minuti, capite bene cosa significa trovarsi a duecento metri dall'arrivo a dover ricominciare daccapo... Sarà inoltre molto difficile riuscire a staccare buoni tempi (e relativi piazzamenti) al primo tentativo: i circuiti vanno imparati. Magari non a memoria come impone un duro simulatore di Formula 1, ma occorre comunque sapere con quale mezzo è meglio correre, dove e come sono disposti i punti più critici, ricordarsi come affrontarli e via discorrendo.

MACCHINE PER TUTTI I GUSTI

I fuoristrada presenti nel gioco sono una ventina, suddivisi per categoria, e si caratterizzano per propri parametri di coppia, accelerazione, manovrabilità e tenuta di strada: ognuno presenta un modello di guida davvero peculiare, e la scelta di uno o dell'altro gioca un ruolo fondamentale nel rendimento in gara. Non sono presenti licenze ufficiali, ma l'origine di ogni veicolo è piuttosto evidente a chi conosce questo genere di automobili. Dal menu principale è possibile entrare nell'Officina, la sezione dedicata al tuning, dove cambiare l'aspetto esteriore delle vetture scegliendo tra alcune skin, ma soprattutto sostituire gomme e sospensioni, che modificano i valori di gestione e maneggevolezza.

UNA CURVA PRESA TROPPO IN FRETTA, UN OSTACOLO AGGREDITO CON TROPPA DISINVOLTURA POSSONO FARE LA DIFFERENZA TRA UNA GARA CONCLUSA IN BUONA POSIZIONE E UNA DA RIFARE

Dal momento che le gare sono troppo facili, perché non aggiungerci anche un po' di pioggia?

Alcune ambientazioni sono davvero affascinanti. Peccato che sarete troppo presi da fango e sabbie mobili per godervele.

Stupisce, in un prodotto che punta parecchio l'accento sulla fedeltà della simulazione, l'assenza di altri parametri su cui intervenire, o di elementi della vettura da "livellare" nel corso della partita: potenza del motore, cambio, freni, verricello e cose così. Allo stesso modo, anche in considerazione delle sollecitazioni a cui sono sottoposte (soprattutto dai meno esperti), colpisce il fatto che non esistano i danni alle macchine, eventualmente disattivabili: anche al termine di una gara più che tormentata, le vetture presentano al massimo qualche leggera ammaccatura sulla carrozzeria.
Decisamente di buon livello, soprattutto considerato il prezzo estremamente aggressivo con cui viene messo in commercio il gioco, il comparto tecnico: l'Unreal Engine 3 dimostra una volta di più la sua grande versatilità, regalando macchine molto dettagliate, paesaggi piuttosto ricchi di particolari (magari non di poligoni) e con un buon uso di luci e ombre. Molto ben fatti, nonché elementi che contribuiscono al coinvolgimento, gli effetti a video che "sporcano" lo schermo con gocce d'acqua, spruzzi di fango e polvere. Nella media gli effetti sonori, mentre sono da dimenticare le musiche tecno-elettroniche che accompagnano le gare: meglio optare per una colonna sonora personalizzata o, come sicuramente ogni purista vi potrà confermare, limitarsi al solo rumore del motore. Avvertimento conclusivo: la visuale di gioco, soprattutto quella dall'interno dell'auto, tende a essere un po' troppo realistica. Chi soffre di mal d'auto è avvertito!
LPI

Commento

Tecnicamente di buon livello, Off-Road Drive è una simulazione ricca di sfide e forte di un modello di guida davvero molto curato; sempre impegnativa, a tratti frustrante, regala emozioni a patto di prenderla dal verso giusto, senza aspettarsi qualcosa che non è. Il nuovo titolo di FX Interactive è dedicato espressamente agli appassionati del fuoristrada duro e puro che non hanno paura degli ostacoli, sia che si tratti di quelli presenti sui tracciati sia che si parli di quelli offerti da un prodotto così particolare. A un prezzo così ridicolmente basso non troveranno davvero di meglio.

- ⊕ Simulazione molto curata
- ⊕ Varietà di situazioni di gioco
- ⊕ Grafica di buon livello

- ⊖ A volte frustrante
- ⊖ Solo per appassionati
- ⊖ Tuning delle vetture limitato

VOTO 80

■ **CPU:** Dual Core 2.0 GHz (Dual Core 2.66 GHz) ■ **RAM:** 2 GB (3,0 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Una qualsiasi
■ **SPAZIO SU HD:** 11 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL

■ **SVILUPPATORE:** Devil's Details ■ **PUBLISHER:** SEGA
■ **DISTRIBUTORE:** Halifax ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 29,90

www.sega.com/sonicgenerations

Sonic Generations

SEGA riporta il suo personaggio blu su PC con un'edizione celebrativa che raccoglie, in un colpo solo, vecchie e nuove glorie, prendendo il meglio tra personaggi, ambientazioni e meccaniche di gioco degli ultimi 20 anni. Un All Star Sonic in piena regola...

La storia di Sonic, per quanto mi riguarda, è molto più corta di quanto la sua ventennale carriera lascerebbe intendere. Per farvela breve, ho conosciuto il piccolo porcospino blu all'inizio della sua carriera, quando ancora le sue corse tra nemici e piattaforme andavano rigorosamente da sinistra a destra senza troppe complicazioni tridimensionali. Poi, diciamo più niente, se non qualche breve e superficiale assaggio di molti questionabili esperimenti fatti da SEGA in cui venivano buttati nel calderone personaggi, modalità e poteri a scapito di quella semplicità e di quell'immediatezza tipiche delle origini. Così, in un sol balzo, arriviamo a oggi, momento dei festeggiamenti per i 20 anni di Sonic. Generations è il tentativo di riportare il testimonial di casa SEGA su PC, prendendo il meglio della sua storia e condensandolo in un titolo a metà strada tra il best of e l'operazione nostalgia. Una bella trovata anche perché, al netto di tutti gli esperimenti, di cose divertenti Sonic ne ha combinate parecchie in questi anni...

LA STRUTTURA DI GIOCO È MOLTO TRADIZIONALE

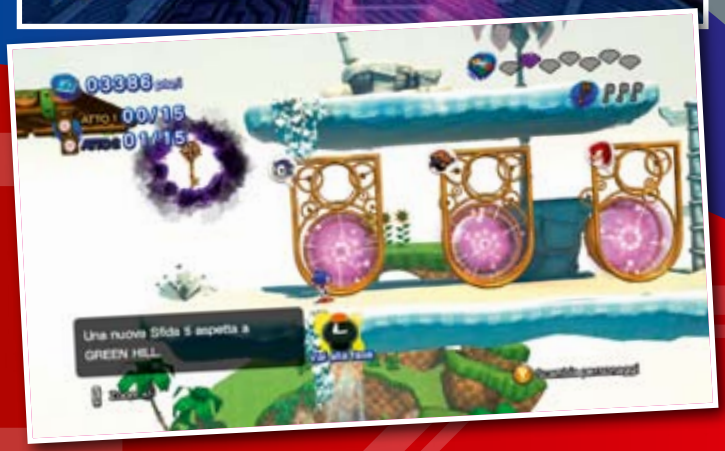
CHI HA DETTO CHE CON L'ETÀ SI TENDE A INGRASSARE?

Sonic Generations ha una trama piuttosto trascurabile, per quanto molto presente nella lunga campagna di gioco. Volendo fare quelli che ci tengono a creare un'atmosfera, potremmo raccontare di questa cattivissima ombra che piomba su Sonic nel giorno del suo compleanno, trasportando il porcospino, i suoi amici e la torta in una specie di limbo ghiacciato. Questo signore del tempo, in pratica, altro non è che un escamotage per prendere Sonic e compagnia e piazzarli in un luogo dove presente e passato possono mescolarsi a piacimento. Così possiamo tornare a visitare vecchie glorie come le colline del primo, originale Sonic, o gli ambienti urbani dei titoli usciti su Dreamcast, combattere il vecchio Death Egg Robot o il più recente Shadow The Hedgehog. Non solo. La trama "fuori dal tempo" permette anche un incrocio tra il vecchio Sonic e la

I due Sonic, quello classico e quello più moderno, si spartiscono il ruolo di protagonista in questo Generations

I livelli richiamano ambienti e gameplay presi da oltre 20 anni di titoli del porcospino.

Il Sonic moderno alterna momenti di platform tradizionale a corse in terza persona.



sua evoluzione più recente. Queste due versioni del personaggio sono la rappresentazione di due diversi stili di gioco: il primo, tradizionale platform game bidimensionale a scorrimento per il tarchiato e basso Sonic degli anni '80, e il tridimensionale montaggio di azione in terza persona e di diversi gradi di profondità per il più atletico e alto character delle ultime apparizioni. Due stili di gioco che non si mescolano mai in questo Generations: ogni livello sbloccato, infatti, può essere giocato in due atti separati, uno dedicato al gameplay tradizionale e uno al più recente 3D.

BONUS E NOSTALGIA

La struttura a livelli vera e propria è molto tradizionale. Ogni stage garantisce, una volta completato, l'accesso al capitolo successivo. Come dicevamo, ognuno di questi episodi può essere giocato nelle due modalità (definite "atti"), ripercorrendo le stesse ambientazioni e alcuni passaggi chiave. Oltre a questo, Sonic Generations consente di sperimentare diversi livelli sfida per ogni stage: stiamo parlando di minigiochi (corse contro il tempo, contro altri personaggi o con poteri extra) che però si basano ogni volta sullo stesso ambiente. Insomma, ogni livello viene "rivenduto", se vogliamo dire così, in ogni salsa possibile e immaginabile. Questo ci permette di affermare che, benché il numero totale di minigiochi e livelli sia alto, gli ambienti veri e propri sono ridotti a poco più di una dozzina, considerando anche i quattro boss che intermezzano l'avventura. Poco male, perché a ravvivare un po' la situazione ci sono un sacco di bonus, upgrade e modifiche tratte dalle varie versioni di Sonic. Ogni atto contiene delle stelle rosse che sbloccano immagini e sketch presi dai 20 anni di carriera del nostro eroe e ogni sfida dà accesso a un remix delle musiche originali di uno dei titoli del passato di Sonic. In più, completando i livelli entro certi limiti di tempo, è possibile ottenere dei punti con cui acquistare dei poteri extra. Un modo tutto sommato soddisfacente per rendere quantomeno necessario rigiocare e ripetere i vari stage più e più volte. Certo, se non vi interessa vedere immagini e ascoltare musiche del passato o se semplicemente non impazzite all'idea di ritornare decine di volte sui vostri passi, potreste trovare la longevità complessiva di Sonic Generations piuttosto deludente.

POTRESTE TROVARE LA LONGEVITÀ COMPLESSIVA DI SONIC GENERATIONS PIUTTOSTO LIMITATA

AL "SALTO" COI TEMPI

Tecnicamente parlando, Sonic Generations rappresenta l'evoluzione più bella e corposa che si sia mai vista sui nostri monitor del porcospino di mamma SEGA. Anche nella modalità di classica in 2D, infatti, gli elementi grafici rimangono notevolmente dettagliati e "tridimensionali". Di contro, le situazioni in cui il 3D esprime il suo meglio (le lunghe corse in terza persona e le sezioni di platform tridimensionale) mettono in mostra una grafica molto più complessa e matura delle passate edizioni del porcospino. In definitiva, sul piano estetico, non si possono muovere appunti rilevanti. Per quanto riguarda la fluidità complessiva del gioco, possiamo invece notare come anche su macchine ben superiori ai requisiti minimi dichiarati, Sonic Generations presenti degli strani e quasi inspiegabili rallentamenti. Si tratta di veri e propri blocchi della durata di qualche decimo di secondo, fastidiosi più che altro perché rovinano la sensazione di velocità, vera caratteristica di Sonic. Non sono situazioni capaci di far sbagliare un salto o di non far prendere una scorciatoia, ma questi strani rallentamenti generali non giovano al titolo nel suo complesso. Per quanto riguarda la porzione audio, invece, possiamo notare che sono presenti alcuni dei brani più celebri tratti dalle varie incarnazioni di Sonic, in versione remixata per la gioia di grandi e piccini. Anche se, è un avvertimento, difficilmente riuscirete ad ascoltare l'accompagnamento sonoro andando oltre il celebre suono degli anelli collezionati. È come un parassita nel cervello: tu pensi di averlo dimenticato e lui, a distanza di oltre 20 anni, ritorna per non lasciarti più... Un po' come Sonic, dopotutto...

Massimo "NKZ" Nichini
(nkz@sprea.it)

Graficamente è il miglior Sonic di sempre. Anche perché su PC era un bel po' che il porcospino blu mancava con qualcosa di nuovo...

Commento

Sonic Generations prende il meglio della ventennale carriera del porcospino blu e lo assembla in un titolo dalle ottime potenzialità. Il gioco, vantando modalità classiche e avanzate, decine di sfide e minigiochi, centinaia di bonus ed extra da sbloccare, garantirebbe anche una discreta longevità, ma molte di queste alternative sono semplici rivisitazioni dei medesimi stage. Questo, unito a un livello di difficoltà non certo altissimo, affossa l'esperienza di gioco per chi non è così feticista da rimettersi ad affrontare lo stesso episodio solo per cercare l'ultima stella rossa del quadro. Nel complesso, Sonic Generations rimane un titolo più che consigliabile, anche perché di giochi come questo ultimamente non ne sono usciti e la qualità complessiva della realizzazione, nonostante qualche rallentamento di troppo, è di sicuro meritevole.

- ⊕ 2D Anni '80 più 3D Anni '90!
- ⊕ Il meglio di 20 di Sonic!
- ⊖ Pochi livelli, troppo ripetuti.
- ⊖ Facilotto.

VOTO 79

www.sniperghostwarrior.com

SNIPER GHOST WARRIOR EDIZIONE ORO

Torniamo sul sentiero dei cecchini, per verificare se il tempo ha portato consiglio. E qualche contenuto aggiuntivo.

- **CPU:** Single Core 3.5 GHz (Dual Core 2.6 GHz)
- **RAM:** 1 GB (2GB)
- **SCHEDA VIDEO:** NVIDIA GeForce 6600/ATI Radeon X1650 (NVIDIA 9800 GT/ATI HD2900)
- **SPAZIO SU HD:** 6.5 GB
- **CONNESSIONE:** ADSL
- **SVILUPPATORE:** City Interactive
- **PUBLISHER:** City Interactive
- **DISTRIBUTORE:** FX Interactive
- **MULTIPLAYER:** Internet, LAN
- **LOCALIZZAZIONE:** Completa
- **PREZZO INDICATIVO:** € 9,95

In un certo senso, giustizia è stata fatta. Non si tratta di "giustizia divina", che riserviamo volentieri a materie più rilevanti e a giochi più incisivi, ma almeno è stata donata un po' di linfa a un titolo che era un peccato dimenticare del tutto, perso nel calderone delle controverse pubblicazioni City Interactive: a distanza di un anno, Sniper Ghost Warrior torna sotto i nostri occhi nell'Edizione Oro di FX, che ha usufruito fino in fondo del buon supporto post-release arrivato nei mesi scorsi, in termini di nuovi contenuti per il single player e per il comparto multigiocatore. Non si tratta di un titolo nuovo, naturalmente, perché le aggiunte fanno parte di veri e propri DCL, già contenuti nell'offerta di questa versione, ma certo sono cose che fanno bene all'appeal di un videogame a budget ridotto (beh, un po' meno ridotto della media di CI), specialmente quando si deve confrontare con i mostri sacri, appena usciti sul mercato. D'altronde, SGW a suo modo era già un videogame dignitoso, per quanto fosse penalizzato da un costo eccessivo e da una scarsissima longevità: la qualità grafica, basata sul Chrome Engine 4 (versione appena precedente del motore usato in Dead Island) si è attestata su livelli più che accettabili, e lo schema di gioco ha cercato di far fruttare l'ispirazione di base in modo compiuto, giocando sul confine fra simulazione balistica e massacro in slow motion.

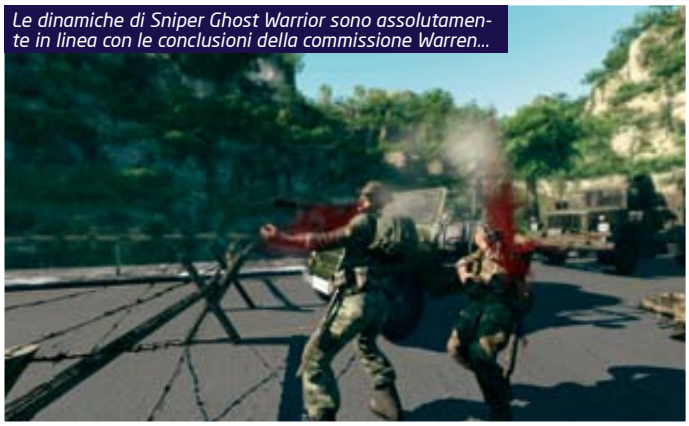
PRENDI IL DITTATORE IN MEZZO ALLA FRONTE

Altri videogame di City Interactive si sono concentrati sulla figura del cecchino, come Sniper: Art of Victory, con una classica ambientazione storica della WWII, mentre SGW si va a infilare nel filone della guerriglia moderna, con qualche variante al ruolo del giocatore: di base, veniamo inseriti in una squadra di due tiratori di precisione, inviati dal Pentagono per intervenire su una crisi nella fittizia Isla Trueno, in America centrale, così da fermare i disegni del solito, spietato dittatore, il generale Manuel Vázquez; con minore frequenza, però, ci troviamo anche nei panni di un infiltrato e di un membro dei reparti speciali, per supportare i cecchini con assalti in piena regola, dove la silenziosità non conta più nulla. Quest'ultima porzione di gioco è sicuramente la più debole, perché va a confrontarsi direttamente con i più prestanti shooter di guerra moderna, senza avere le stesse qualità tecniche (soprattutto in termini di script) e senza presentare alcuna variante personale. Le cose vanno decisamente meglio con i due specialisti, asserragliati in mezzo alla giungla: tiri in mezzo alla nuca e spostamenti da cespuglio a cespuglio sono la routine, quando imbracciamo un SR25 silenziato, con il compagno artificiale (peccato per la mancanza del co-op: la predisposizione del gioco è evidente) che indica via radio obiettivi e soluzioni praticabili; se la nostra arma è invece un Dragunov, oppure un MS6 90, è bene prepararsi a combattimenti più ravvicinati e rumorosi, magari con le armi raccolte sul campo, perché un colpo di sparo ci scatenerà addosso intere guarnigioni. Le armi

QUESTA NUOVA EDIZIONE HA USUFRUITO DEL BUON SUPPORTO POST-RELEASE ARRIVATO NEI MESI SCORSI, IN TERMINI DI NUOVI CONTENUTI PER IL SINGLE PLAYER E PER IL COMPARTO MULTIGIOCATORE

Alla faccia della silenziosità!

Non vi sembra una spiaggia di Dead Island? In effetti, un motivo c'è...


Le dinamiche di Sniper Ghost Warrior sono assolutamente in linea con le conclusioni della commissione Warren...

Le sequenze d'assalto sono le più noiose e risapute. Si confrontano direttamente con la concorrenza, ma le prendono di santa ragione.

TIRI IN MEZZO ALLA NUCA E SPOSTAMENTI DA CESPUGLIO A CESPUGLIO SONO LA ROUTINE, QUANDO IMBRACCIAMO UN SR25 O UN L96 SILENZIATI

di fortuna, d'altra parte, vanno a sistemarsi automaticamente nello slot dello sniper rifle (per il resto ci sono la pistola, il coltello e il rampino, da usare in punti ad hoc): ciò può portare a conseguenze sconsigliabili, ai fini del gameplay e del divertimento, visto che solo i fucili di precisione sono dotati di "poteri magici"...

TIENI CONTO DEL VENTO, DELLA GRAVITÀ E DEL RALLENTATORE

Una minima componente di simulazione è presente, nelle dinamiche di SGW, ma è subito fatta rientrare in un contesto da action puro, dove il divertimento deve sempre superare il senso di frustrazione. Le traiettorie di tiro tengono conto di fattori come la velocità, il calibro del proiettile e la forza di gravità, esaltando le proprietà balistiche con bersagli a grande distanza e con una certa cura nella rappresentazione scenica (il controllo della fisica riguarda anche piccoli oggetti, e persino gli uccelli nel cielo non sono insensibili alle nostre pallottole); quando tratteniamo il respiro con il nostro sniper, però, l'illusione di realismo è subito rotta da un bullet time a tempo, che permette di eseguire uccisioni al limite e spettacolari colpi in sequenza, con tanto di inquadratura che segue il proiettile, in caso di headshot, fino alla contorsione del nemico in una scia di sangue svolazzante. E non manca un ulteriore aiuto, di cui è possibile fare a meno selezionando il massimo livello di difficoltà: se il gioco viene affrontato alla modalità più facile, oppure a quella immediatamente superiore, un piccolo cerchio rosso si materializza per indicare con precisione il punto d'impatto del proiettile, riducendo il tutto a una questione di velocità. Gli appassionati di FPS su PC, però, sono tranquillamente in grado di reggere il livello di sfida più alto, mouse e tastiera alla mano, acquisendo pian piano la capacità di valutare istintivamente distanze e traiettorie. Che è sempre una bella soddisfazione.

PROIETTILI IN PRIMO PIANO

Sul piano tecnico, SGW si dimostra abbastanza valido in termini meramente visivi, mentre qualche problemino è ancora presente sul fronte delle IA e della calibratura dell'azione: a volte le condizioni sono così semplici da permettere l'esecuzione di 2 o 3 headshot di fila, da dedicare con orgoglio alla propria fidanzata; in altre occasioni, magari dopo mezzo passo falso, gli scontri possono farsi così difficili da rendere la sopravvivenza una semplice questione di fortuna. E la colpa è in gran parte delle intelligenze artificiali, non sempre efficientissime e quindi affiancate, alla bisogna, da una mira miracolosa e da respawn infiniti. D'altra parte, le ambientazioni naturali si difendono piuttosto bene, andando giustamente a occupare una buona fetta degli scenari, così come i modelli e le animazioni dei personaggi si piazzano su standard dignitosi, pur senza mostrare nulla di eccezionale: non aspettatevi un nuovo Frostbite, insomma, ma nemmeno l'ultimo degli arrivati.

La fluidità è sempre al top, grazie alle doti di leggerezza del Chrome Engine.

La gestione della fisica non è perfetta, ma si è visto di peggio in titoli ben più blasonati.

Nulla è cambiato, ovviamente, in termini di longevità dello storymode principale, con una durata di circa 6 ore alla difficoltà più elevata; questa volta, però, è possibile aggiungere 3/4 ore per completare i nuovi contenuti in single player, che comprendono una nuova campagna, con 3 missioni, e un livello da giocare secondo logiche più stringenti, in fatto di salvataggi e obiettivi. In entrambi i casi, le vicende seguono lo sviluppo dello storymode originale, proseguendo oltre l'epilogo con nuovi intrighi da svelare e un approccio stealth più forte, senza troppe digressioni (le occasioni in cui si possono raccogliere le armi nemiche, ad esempio, sono molto più rare). Il DLC Second Strike, inserito in quest'edizione, prevede anche un discreto boost per il multiplayer: al deathmatch e alla modalità V.I.P. (una variante in cui l'uccisione di un particolare giocatore vale doppio) è stato aggiunto il Capture The Flag, con l'ulteriore inserimento di 5 mappe, ampie e discretamente strutturate, e di 2 nuovi fucili di precisione (M200 e L96). In effetti, seccare da grande distanza un giocatore con la bandiera, arrivato a mezzo metro dalla meta, può anche rivitalizzare una giornata noiosa. A questo prezzo non è male, no?

LPI

Commento

Sniper Ghost Warrior si presenta in questa edizione al massimo delle sue possibilità, che non sono inarrivabili ma nemmeno da scartare. La longevità dello storymode originale è stata ampliata con una campagna aggiuntiva e una missione bonus, mentre il multiplayer presenta ora un numero doppio di mappe, giocabili nelle modalità già viste e nell'inedito (si fa per dire) Capture The Flag. Per il resto, il titolo presenta grossomodo gli stessi pregi e gli stessi difetti della versione "liscia": la qualità tecnica non è omogenea, e anche la calibratura del gameplay non è perfetta, ma SGW riesce comunque a divertire, puntando tutto sul carisma del cecchino.

Qualità Prezzo **4/5**

Claudio "keiser" Todeschini keiser@sprea.it

Anno di uscita: 1998 **Sviluppatore:** Melbourne House **Dove trovarlo:** da nessuna parte. Nada. Zip. Sorry.

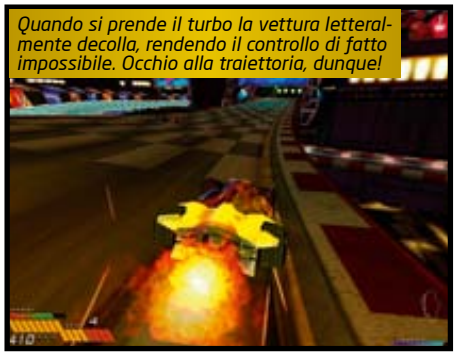
DETHKARZ

Il futuro si preannuncia simile al presente: niente auto che volano, niente cupole di vetro. In compenso, però, la gente farà tutto da sola, con pratici missili a bordo vettura di serie.

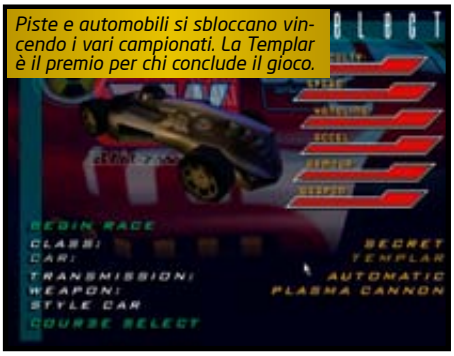
Basta chiudere gli occhi per un attimo, e ci si ritrova nel 25esimo secolo: il mondo è andato sempre più a rotoli, la società è dominata dalla onnipresente televisione e dall'appiattimento sociale e morale. Lo ripeto: stiamo parlando del 25esimo secolo, non del 21esimo! Ai poveri, sempre più distanti dalla casta dei ricchi, non rimane altro da fare che tenere gli occhi incollati al tubo catodico (espressione un po' demodé, portate pazienza) e appassionarsi alle gare di "Death Racing", evoluzione ultraviolenta delle moderne corse di Formula 1, con vetture e bolidi velocissimi a cui sono state aggiunte le armi. Ah, i bei tempi in cui un gioco di corse si prendeva anche la briga di ammorbarti con una trama del tutto inutile prima di cominciare la partita! Correva il lontanissimo 1996 quando WipeOut 2097 debuttò anche su PC e sfondò il muro che divideva il mondo degli home computer da quello delle console, portando l'accelerazione hardware nelle camerette dei bambini pacioccosi con le mani sporche di Nutella: una vera e propria killer application per 3Dfx, insieme a Tomb Raider e Quake. Non è però del titolo Psygnosis che vogliamo parlarvi questo mese, bensì di uno sconosciuto (all'epoca) e oramai dimenticato gioiellino proveniente dall'Australia, da Beam Software e Melbourne House, e che racchiude in sé il meglio di quanto il genere del combat racing abbia mai saputo offrire in quegli anni. Per certi versi, ma non date troppo peso alla voce del nostalgico che sta prendendo il sopravvento in questo istante, il migliore in assoluto ancora oggi.

Le macchine avevano un modello simulativo separato per sospensioni e carrozzeria: lusso!

Dal punto di vista grafico, almeno all'epoca, Dethkarz era una vera goduria per gli occhi: le macchine sono molto dettagliate, ma più di tutto a colpire sono i circuiti, pieni di spettacolari elementi dinamici. Alle Grand Keys, una delle ambientazioni del gioco, si attraversa un tunnel sottomarino dal cui soffitto si vede l'acqua e la luce del cielo sovrastante; su Marte ci sono vulcani in eruzione e lava che esplode sotto la pista; e ancora, dischi volanti che ci passano sopra la testa, gigantesche antenne radar... Roba che nelle prime gare si rischia seriamente di finire in ultima posizione perché si è troppo distratti a guardarsi attorno. Le ambientazioni sono solo quattro (MetroCity, Pole, Grand Keys e Red Planet), e questo è uno dei principali limiti del gioco, a cui però i level designer hanno



Quando si prende il turbo la vettura letteralmente decolla, rendendo il controllo di fatto impossibile. Occhio alla traiettoria, dunque!



Piste e automobili si sbloccano vincendo i vari campionati. La Templar è il premio per chi conclude il gioco.

Caricare l'arma per venti secondi, sterzare a 300 all'ora, e riuscire a prendere la mira per il colpo appena sparato... Wow.

ALLE GRAND KEYS SI ATTRAVERSA UN TUNNEL SOTTOMARINO IN VETRO DA CUI SI VEDE L'ACQUA E LA LUCE DEL CIELO SOVRASTANTE; SU MARTE CI SONO VULCANI IN ERUZIONE E LAVA CHE ESPLODE SOTTO LA PISTA

Amba-raba-cci-cci-cco-ccò...Quale bonus prenderò..

Nonostante la difficoltà nel riuscire a metterci le mani sopra, e il design davvero originale, la Templar non è la miglior macchina del gioco.

Eh! Così la prossima volta imparo a non montare il navigatore satellitare sulla macchina!

SPARARE CONTRO LE ALTRE MACCHINE (E POSSIBILMENTE FARLE SALTARE IN ARIA) È IMPORTANTE TANTO QUANTO RIPARARSI, CURARSI, PRENDERE SCUDI E INVISIBILITÀ

sopperito realizzando tre circuiti in ciascuna di esse, con lunghezze differenti. E contrariamente a quanto siamo soliti vedere in giro, non si tratta di "aggiustamenti" o piccole variazioni, ma tracciati completamente diversi gli uni dagli altri, con alcuni brevi tratti in comune e poco altro. Non mancano le scorciatoie, non segnalate da nessuna parte, che si scoprono solo per caso. Le gare si svolgono tra venti concorrenti, ma se il vostro PC è particolarmente lento è possibile (da riga di comando, o modificando la shortcut creata sul desktop) aggiungere l'opzione "LOW" e abbassare il numero di avversari a 10. Mefistofelica trovata: per quanto "comoda", dato che riduce il grado di sfida, nessuno l'avrebbe mai usata per non dover ammettere di avere un computer sgrauso!

Altrettanto ricco è il modello di guida delle cinque scuderie (di cui una segreta, la Templar, potentissima e dall'adorabile look retrò-futuristico), che spaziano dalla classica via di mezzo al caterpillar pesantissimo e lento ma indistruttibile al bolide iperscattante, leggero e fragile. Ogni vettura si "sente" e si controlla in modo diverso, e richiede pertanto una buona capacità di adattamento per essere padroneggiata al meglio. Se una cosa insegna Dethkarz, a riprenderlo in mano dopo quasi quindici anni, è che i giochi di guida si sono fatti moooooolto, moooolto più facili, oppure ci siamo rammolliti noi: in fondo in fondo si tratta di un arcade, non certo una simulazione di quelle impegnative, eppure richiede concentrazione, impegno e pazienza, virtù che solitamente in un gioco di corse "leggero" tendiamo a lasciare da parte. E i freni... i freni! Mai usato tanto i freni! Altro che pezzo di scotch sul tasto dell'acceleratore! In compenso, e questa è virtù davvero rara in un gioco di corse, è enorme la soddisfazione che si prova nel compiere un giro "pulito", senza cadere dalla pista per una curva presa con leggerezza, frenando dove serve, infilandosi in una curva stretta al momento giusto con le ruote girate nel modo corretto, azzardando magari un pericoloso sovrasterzo.

Trattandosi di un combat racer, anche gli scontri a fuoco giocano un ruolo molto importante; il rischio, in questo genere di prodotti, è che una componente prevalga in maniera netta sull'altra, costringendo il giocatore a trascurare le armi per concentrarsi maggiormente sulla guida, o viceversa. Dethkarz riesce invece a mantenere un buon equilibrio tra le due cose, senza fare sconti al pilota, come abbiamo visto, ma al tempo stesso regalando grandi soddisfazioni al soldato. Ogni auto dispone di un'arma leggera e poco potente: si può scegliere se usare un cannone al plasma o uno sparo laser, ma tutte e due possono essere "caricate" tenendo premuto il tasto di sparo (in perfetto stile R-Type, per intenderci), così da ottenere un colpo più potente; ancora, i proiettili sono infiniti, ma un uso troppo intenso costringe a qualche istante di pausa per lasciar ricaricare l'arma. Se tutto questo non bastasse, lungo il tracciato sono sparsi diversi power-up dagli effetti più vari: cannoni, missili a ricerca, turbo, scudi, mine, rigeneratori di energia e cose del genere. La posizione dei vari bonus è fissa, e non cambia mai, il che aggiunge un sottile ma gradevole strato tattico agli scontri, perché costringe a impararne la posizione e a cercare di prendere quello di cui si ha bisogno, senza sperare di "pescare" il bonus giusto. Anche qui, non si sgarra: la macchina del giocatore non è più potente di quella degli avversari. Sparare contro le altre (e possibilmente farle saltare in aria) è importante tanto quanto ripararsi, curarsi, prendere scudi e invisibilità. Succede molto raramente, e occorre un allineamento astrale di un sacco di parametri tra cui la buona sorte, ma può capitare di affrontare una gara impegnativa senza riuscire ad andare oltre la seconda posizione... Poi, con determinazione e volontà ci si avvicina al primo, si cominciano a raccogliere i power-up giusti, lo si martella a dovere... e quando vediamo l'auto al comando davanti a noi esplodere in una bolla di energia azzurra, a un centinaio di metri dall'arrivo, e si taglia il traguardo oltrepassandola di un soffio... Beh, lì capisci cos'è il divertimento in un videogioco.

La ciliegina sulla torta è rappresentata, almeno oggi, molto meno nel 1998, dalla modalità multiplayer: molto semplice, molto basic, una gara alla volta, si sceglie circuito e classe di vetture e via, poi si torna nella lobby e si ricomincia da capo. Disponibili le modalità TCP/IP, IPX, via cavo seriale o modem, roba che oggi molti di voi neppure sanno di cosa si tratta. Piuttosto, Dethkarz offriva quello che oggigiorno definiremmo multiplayer asincrono: nella modalità Time Trial era possibile, al termine di una gara, uploadare il proprio tempo sul sito ufficiale del gioco, nella "megaladder" mondiale, antesignana delle leaderboard e classifiche attuali che non mancano mai in un titolo moderno. Parimenti, i dotati di maggiore pazienza potevano anche scaricare il file della gara di qualcun altro (un amico, o magari uno sconosciuto che aveva fatto un tempo assurdo), copiarlo nella cartella del gioco e sfidare così il suo tempo, o semplicemente "seguirlo" per capire come potesse andare così veloce – tipicamente, il modo migliore per scoprire le scorciatoie. Fun fact: per qualche mese, nell'angolo della posta che curavo all'epoca sul CD allegato a TGM, abbiamo avuto anche una sezione che ospitava i tempi migliori mandati dai lettori!

Le piste di Dethkarz sono piuttosto lunghe, piene zeppe di curve, salti, cambi di pendenza, salite e trampolini. Un incubo per chi soffre il mal d'auto!

Rudimentali, del tutto non interattivi, ma c'erano anche i replay.

DAVVERO NON SI TROVA? NON POSSO NEANCHE PROVARLO?

Se non ricordo male, Dethkarz non venne neppure importato in Italia; a meno di procurarselo in maniera poco lecita, era possibile acquistarlo solo dai siti di commercio elettronico, che nel 1998 erano... come dire... un po' meno diffusi di oggi. Per darvi un'idea di come andavano allora le cose, la copia per la recensione mi venne spedita direttamente dall'Australia! Si può sperare che il gioco finisca su GOG.com o dotemu.com o altri siti analoghi, ma il fatto che Melbourne House abbia definitivamente chiuso i battenti un paio di anni fa non aiuterà a sveltire le pratiche. Attualmente si trova qualche copia (nuova e/o usata) su eBay e compagnia bella, ma chi volesse provare il gioco può ancora scaricare il demo su FilePlanet all'indirizzo bit.ly/dethkarz. Sono ben 16 mega e mezzo!

Più che una rivista, uno stile di vita!

IL mondo Nintendo ti aspetta in edicola!

Se hai perso un numero vai su: www.spreastore.it

Spr ea editori ITALY

Roberto "il Cinese" Turrini turrini.roberto@tgmonline.it

INDIE zone

PER SEGNALAZIONI, OSSERVAZIONI E INSULTI, IL MIO INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA VI È AMICO: TURRINI.ROBERTO@TGMONLINE.IT

Due facce della stessa medaglia

Personalmente non sono uno che ama i cambiamenti in corsa; o almeno non in ambito lavorativo! Preferisco di gran lunga iniziare con una pianificazione accurata, arrivare alla fine del percorso ipotizzato e, con i risultati sotto mano, raddrizzare il tiro per tentare un nuovo approccio al problema. Se fino a ieri credevo che solo in amore, però, le cose non potessero funzionare così, mi ritrovo oggi, "nel mezzo del cammin di nostra vita" (La Divina Commedia - Inferno: C. I, v. 1), a stravolgere il sistema delle votazioni scelto per la IndieZone, nei giorni della sua ideazione, senza essere arrivato alla conclusione di alcunché. C'era il bisogno di un editoriale per dirvelo? Sì... e per diversi motivi. Il primo riguarda la rivista su cui ci troviamo. The Games Machine, infatti, non è un "luogo" dove le cose si fanno "così", giusto per il gusto di farle! Le idee sono tante e il confronto per trasformarle in qualcosa di concreto può richiedere anche mesi (giusto ToSo?), prima di trovare loro un forma ottimale. Se nei quindici anni antecedenti il mio entrare in redazione sono stato un affezionato lettore, ora che ho l'opportunità di proporre piccoli cambiamenti mi sento quindi in dovere di spiegarne, con puntualità, il perché. In secondo luogo, la necessità di precisare le cause scatenanti il passaggio dal voto espresso in centesimi a quello espresso in quinti nasce dalla storicità del primo sistema. In fase di progettazione, infatti, avevamo convenuto che il giudizio sintetico dei giochi ospitati nella sezione dedicata agli indipendenti dovesse essere coerente con quello dei prodotti trattati nel corpo principale del magazine, così da offrire una cornice di coerenza tra le parti e non lasciare dubbi sul valore dei videogiochi selezionati per la IndieZone; presupposto, che, con il cambiamento proposto, potrebbe sfuggire di mano. Infine c'è il fattore "Rikkomba", la conoscenza della quale può portare anche le persone più "politicamente corrette" ad assumere una posizione netta e decisa nei confronti di un qualsivoglia tema. In questo senso, dedicare un editoriale intero allo spiegarvi il perché di tale cambiamento equivale a scrivere: "Questo è quanto, questi sono i motivi che hanno portato alla decisione di farlo e, dovesse la cosa non piacervi, questo è l'indirizzo mail per farcelo sapere. So long and thanks for all the fish! (Douglas Adam, 1986)".

VENIAMO AL SODO

L'orizzonte dello sviluppo indie, al pari di quello classico, è sconfinato. Si passa dalle produzioni strutturate con investimenti di centinaia di migliaia di dollari a quelle auto prodotte nelle competizioni amatoriali di 48 ore, tipo la Global Game Jam; a volte ci lavorano team da trenta persone, altre solo una; in alcuni casi vengono utilizzati framework proprietari, piuttosto che complessi kit di sviluppo acquistati da terze parti o piattaforme più abbordabili come Flash o Game Maker. Per quanto grandi differenze siano riscontrabili anche nel mercato mainstream (su quale sia il confine preciso ci si sta ancora ragionando...), non è raro trovare prodotti degni di essere segnalati e provati, che, d'altronde, offrono un'esperienza di gioco sperimentale, della durata di solo qualche minuto e priva di una vera e propria sfida. Mi vengono in mente due esempi veloci, quali Dinner Date di Jeroen Stout e ...but that was [yesterday] di Michael Molinari: titoli molto emozionanti e portatori di una forte carica innovativa, che però è pericoloso mettere sullo stesso "scaffale" di videogiochi più ortodossi. Non è una questione di software di serie A o di serie B, quanto di "categorizzazione", come si fa da sempre in ambito letterario, dove mai nessuno si sognerebbe di utilizzare gli stessi canoni per valutare una poesia e un romanzo storico; così succede pure per il cinema, la musica e gli altri medium. La IndieZone è nata anche per questo: offrire uno spaccato del settore che potesse soffermarsi su produzioni "enhanced", come le ha definite il Baccigalupi tempo fa, che eludessero i normali e legittimati canoni di giudizio a cui tutti siamo abituati da anni. Ecco: passare dalla votazione in centesimi a quella in quinti permetterà di offrire una chiave di lettura sintetica meno vincolata e che inquadrerà il singolo gioco come più o meno interessante/affascinante/toccante/innovativo senza legarlo ad una votazione numerica che potrebbe fuorviare il lettore. Perché non l'abbiamo fatto fin dall'inizio? Beh, perché ci siamo accorti di questa necessità solo con il passare del tempo e... ah, sì, quasi dimenticavo: so long and thanks for all the fish!

"Tutti gli animali sono uguali (ma alcuni sono più uguali degli altri)". (George Orwell - La fattoria degli animali, 1945)

Portal, di bot (bot.tumblr.com - 2011)

"MI VENDO!" RENATO ZERO 1977

A cura di Roberto "il Cinese" Turrini turrini.roberto@tgmonline.it

"La vetrina è il commesso muto che vende anche quando il negozio è chiuso". (Mario Barbero, 2009)

A volte si ha la presunzione di credere che il mercato dei videogiochi sia differente da quello degli altri settori produttivi. Sarà per il tipo di esperienza offerta o per il target di riferimento che mira alla fascia di età al confine tra adolescenza e adultità, ma l'idea che anche quella dei "giochini" si configuri come una vera e propria industria del divertimento, è una di quelle riflessioni che qualunque fanboy evita di associare alla propria passione. Dietro ad una facciata tutta colori, cosplay e blur, però, si nasconde una burocrazia fatta di strategic selling, performance e bilanci aziendali. Se per realtà pantagrueliche quali Ubisoft o Electronic Arts la cosa, tutto sommato, è quasi ridicola da segnalare, per gli studi indipendenti di piccole dimensioni, il rapporto tra pianificazione e risultato è un tema molto caldo e di soprendente attualità. Gli spunti di discussione sono molti, ma potrebbe essere interessante partire dalle dichiarazioni di Joost van Dongen, il creatore di Proun (recensito sul numero 276 di TGM), che ha spiegato come la sua decisione di applicare la formula del "pay what you want", senza appoggiarsi ad alcun distributore esterno, si sia rivelata una scelta controproducente. A fronte di 4.400 persone paganti, con una media di 5,23 dollari ad utente, Proun ha registrato 47.000 download ufficiali (ma "a babbo morto") e altri 200.000 circa attraverso i più comuni circuiti P2P. Visto il successo di pubblico e critica generato dal gioco, la cui realizzazione ha richiesto l'equivalente di nove mesi di lavoro full time, lo sviluppatore ha ammesso che, se avesse optato per una più classica pubblicazione su Steam, il suo rientro economico sarebbe stato dalle cinque alle dieci volte più consistente: una differenza in dollari davvero significativa per una "one man company". La sua confessione, inoltre, richiama quanto affermato da Mike Capps, Presidente di Epic Games, che in un discorso sulla diversificazione della propria offerta ludica ha ammonito i tanti team indipendenti, concentrati a lavorare per "l'aperto a tutti" Apple Store, che il guadagno medio di un titolo rilasciato su iOS è di 300 dollari, centesimo più, centesimo meno. Nello spegnere gli entusiasimi delle folle, però, Mister Capps avrebbe anche dovuto accennare al fatto che piattaforme quali XBLA e PSN si sono dimostrate dei sistemi poco elastici, che se funzionano per prodotti articolati come Castle Crasher, mettono però in crisi le produzioni meno strutturate. Queste ultime, infatti, prima di apparire sulle vetrine principali di Microsoft e Sony, devono adattarsi, già in fase di compilazione, a rigidissimi protocolli burocratici che ne vincolano il risultato finale, manco si trattasse di giochi terze parti per una console Nintendo. Anche in questo caso, le notizie riguardanti il malcontento della comunità indie si sprecano e, se da un lato c'è chi preferisce una barriera all'ingresso, piuttosto che finire inghiottiti nel mare magnum delle App o dell'XBLIG (la vetrina Microsoft dedicata all'indie duro e puro), dall'altro c'è chi, dati alla mano, dimostra che per i titoli minori le vendite di una settimana su Steam possono generare gli stessi introiti di quelle registrate, in un anno, sul marketplace di Bill Gates. La constatazione è stata fatta da Robert Boyd, autore di Breath of Death VII e Cthulhu Saves The World, il quale ha concluso la sua intervista dicendo che, anche in presenza di un sistema aperto capace di agevolare la distribuzione "business to consumer", non deve mancare una sorta di controllo qualità, utile a garantire una prima scrematura fra ciò che è videogioco e ciò che, lui stesso, definisce ciarpame. Ora, sorvolando sul fatto che alcuni team possano preferire le "practice" di sviluppo su

Joost van Dongen, autore di Proun.

Il Presidente di Epic Games, Mike Capps, sorride in praticamente tutte le foto presenti sul web: chissà perché...

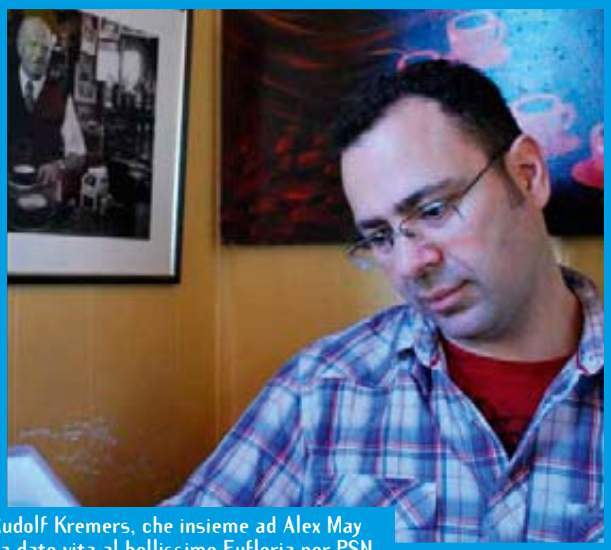
Gli anni passano per tutti, vero Bill?

PSN a quelle dell'XBLA, mentre altri, stoicamente, continuino a voler rimanere autonomi anche nella battaglia della vendita al dettaglio, sembra che tutti condividano un giudizio estremamente positivo sul servizio offerto da Valve. Le parole di Paul Taylor, cofondatore del Mode 7 Games che ha dato i natali all'eccezionale Frozen Synapse (lo vincerà o no l'IGF 2012? Mah!), appaiono quanto mai concise ed esplicative: "Steam è essenziale per gli sviluppatori indie". Sono diversi gli elementi che, pur rimanendo nell'ambito dei titoli indipendenti, qualificano la piattaforma di Gabe Newell e soci come "la migliore vetrina possibile". Prima di tutto, pare che i ragazzi di Steam siano forieri di consigli e suggerimenti utili a migliorare le performance di vendita del singolo software. In secondo luogo, viene data l'opportunità di posizionare il proprio gioco all'interno di numerose finestre speciali, siano esse dedicate all'offerta della settimana, alle promozioni durante le festività o, più semplicemente, a particolari sconti o collezioni. Quindi, Taylor evidenzia la flessibilità della piattaforma, sulla quale è possibile pubblicizzare tanto la demo, quanto la colonna sonora o la copia extra in regalo con l'acquisto dell'originale. "Last but non least", il game designer cita l'efficacia del controllo garantito da Valve. Il lavoro di selezione e cernita pre-vendita (e non pre-sviluppo!), infatti, si è dimostrato talmente efficace da rappresentare una sorta di certificato di qualità per tutti gli studi che sono riusciti a farsi distribuire da Steam e, anche se nell'intervista non viene esplicitato chiaramente, la differenza tra questa e XBLA dovrebbe essere chiara: la prima verifica la bontà del prodotto finito, mentre il secondo detta degli standard da rispettare a priori. In ogni caso, a chiarire ancor di più la questione ci ha pensato Rudolf Kremers, autore di Eufloria (PSN), scagliatosi contro i costi proibitivi e gli asset di sviluppo predeterminati da Microsoft, che a suo parere viene superata, in libertà addirittura dal Playstation Network di Sony. A prescindere da tutto, comunque, il quadro che emerge dalle dichiarazioni riportate non lascia adito a dubbi: il mondo dello sviluppo indipendente non è meno complesso di quello degli studi sotto contratto, almeno per quanto concerne la ricerca di un profitto. Anzi, a volte le cose si complicano proprio perché le strade che si cerca di battere non sono le solite. In un contesto come questo, quindi, è particolarmente comprensibile che una software house valida possa decidere di abbandonare la via dell'autonomia per abbracciarne una meno impervia. Prendiamo ad esempio RedLynx, a cui si deve la serie di Trials (ma non solo). Dopo undici anni passati a sudare ben più delle proverbiali sette camice, con risultati altalenanti, hanno accettato l'offerta di Ubisoft e (senza usare strani giri di parole) si sono lasciati comprare. Che la cosa sia positiva o meno, giusta o sbagliata, bella o brutta, solamente gli ex proprietari sono in grado di deciderlo. Sicuro è, però, che quanti si sono alzati per puntare l'indice contro i ragazzi finlandesi, additandoli come quelli del: "indie finché fa comodo", non devono avere ben chiaro che se si vuole vivere creando videogiochi, bisogna farne un lavoro; e un lavoro, come tale, deve poter garantire entrate sufficienti a ripagare i costi sostenuti, ma anche bastanti per la spesa al supermercato, i testi scolastici dei figli e, quando va bene, la rata mensile del mutuo. Non dovesse servire da sostegno economico, la pratica dello sviluppo deve quindi essere inquadrata come un hobby, un passatempo... e allora sì che ci si potrà arroccare dietro ad un ideale, una filosofia, un sogno: ai creditori, questi, non sono mai serviti.

Paul Taylor, fondatore di Mode 7 Games.

Gabe Newell, in una foto d'archivio...

Robert Boyd, in una delle pochissime foto che lo ritraggono pubblicamente!


Rudolf Kremers, che insieme ad Alex May ha dato vita al bellissimo Eufloria per PSN.

>>SVILUPPATORE: Sebastien Genvo >>SITO: www.expressivegame.com

RIZZOLI & ISLES: THE MASTERPIECE MURDERS

A cura di Roberto "il Cinese" Turrini turrini.roberto@tamonline.it

"Elementare!". (Le memorie di Sherlock Holmes - A. C. Doyle, 1894)

voto 2/5

A LIVELLO DI GIOCABILITÀ PURA E SEMPLICE, THE MASTERPIECE MURDERS APRE SOLO UNA PARENTESI MINUSCOLA

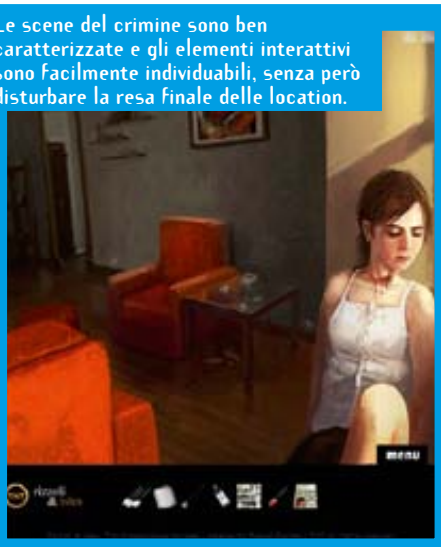
Rizzoli & Isles è una serie televisiva statunitense che va in onda sul canale TNT; su Facebook piace a quasi 520 mila persone. Io non la conoscevo e, forse perché non guardo mai la TV, nemmeno sapevo che la prima stagione era stata trasmessa pure in Italia. Poco male, ché l'ignoranza mi ha portato a scoprire uno studio di sviluppo che se riuscirò a limitarmi a definirlo solo "interessante", significherà che avrò definitivamente metabolizzato il principio della moderazione, tanto auspicato [per me] dal magrissimo caporedattore di TGM.

@*#!!

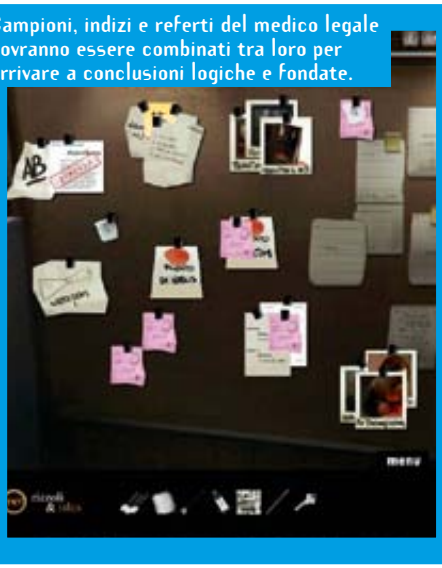
La produzione Pastel Games è orientata più alla qualità, che alla quantità di contenuti. Tra applicazioni per iPhone e browser game in Flash, comunque, il portfolio dello studio polacco supera i sessanta titoli, declinati in avventure seriali con episodi stand alone e singoli exploit realizzati con cura, dove è manifesta l'attenzione prestata sia al confezionamento grafico che alla narrazione (Revolutions: Ordinary Day su tutti). Una bella porzione dell'offerta ludica del team si concentra, quindi, sui punta e clicca statici, caratterizzati da suggestivi fondali tratteggiati a mano, da storie ben sceneggiate e da un coinvolgimento emotivo garantito dall'immediatezza di un gameplay funzionale e senza sbavature; gameplay che, però, fatica a qualificarsi come una vera e propria sfida. Rizzoli & Isles: The Masterpiece Murders, come facilmente intuibile dalle premesse, è un gioco su commissione, ma chi avesse già avuto il piacere di cimentarsi con i due precedenti The Scene Of The Crime non dovrebbe faticare a ritrovare atmosfere simili e una qualità generale sufficientemente elevata, tanto da risultare appetibile anche ad un pubblico non introdotto alla serie televisiva da cui è tratto. Chi proprio non avesse la minima idea di quello di cui stiamo parlando, si dovrà accontentare di sapere che si tratta di un un telefilm investigativo, con elementi di medicina legale, basato sui romanzi di Tess Gerritsen, prolifica autrice cino-americana che ha da tempo abbandonato la professione di medico per dedicarsi a tempo pieno alla scrittura.

PICCOLO + BELLO = BELLINO?

A livello di giocabilità pura e semplice, The Masterpiece Murders apre solo una parentesi minuscola, che si conclude nel giro di un'oretta e che, tutto sommato, nemmeno restituisce emozioni particolarmente memorabili. Ciò detto, le meccaniche implementate, pur nella loro linearità, sono interessanti. Analogamente a quanto proposto da Frogwares per la serie dedicata a Sherlock Holmes, la dinamica di gioco si concentra sul raccogliere prove, farle analizzare, confrontarle con indizi e testimonianze, scoprire nuove location e arrivare a conclusioni logiche e basate sui fatti. Il tutto, ovviamente, è molto circoscritto e intuitivo, ma la semplicità con la quale si arriva ai titoli di coda non deve per forza essere giudicata come un punto a sfavore del lavoro di Pastel Games, che certo non ha la pretesa di scardinare la leadership di produzioni ben più pretenziose [e presuntuose]..



Le scene del crimine sono ben caratterizzate e gli elementi interattivi sono facilmente individuabili, senza però disturbare la resa finale delle location.



Campioni, indizi e referti del medico legale dovranno essere combinati tra loro per arrivare a conclusioni logiche e fondate.

— COMMENTO —

Un punta e clicca spensierato, che ben si addice agli intervalli di tempo troppo corti per essere riempiti da giochi che necessitano anche solo un'installazione. Il contesto da thriller medico/investigativo fa da cornice per un'avventura lineare e senza particolari colpi di scena, che però si lascia apprezzare proprio in virtù dell'accessibilità e dell'immediatezza... non per niente si tratta di un gioco in Flash! Ahahah! Ho fatto pure la battuta!

\+ immediato

– privo di sfida

>>SVILUPPATORE: Zachtronics Industries >>SITO: spacechemthegame.com

SPACECHEM

Neutrini e molecole al servizio dell'umanità!

A cura di Marco "DeSangre" Calcaterra desangre@gmail.com

Nei livelli Production è possibile aggiungere dei tooltip a schermo per ricordare le molecole prodotte da ogni reattore.

Il mercato dei giochi indie ci ha già abituato a perle di originalità del calibro di Braid, World of Goo e Limbo, ma i capolavori citati altro non sono che eccezioni in un mare di cloni dei giochi più venduti. SpaceChem, fortunatamente, riesce nell'arduo compito di rientrare nella prima categoria, imponendosi all'attenzione di critica e pubblico come uno dei più originali giochi di sempre. Non importa quanti puzzle game avete provato nella vostra vita: niente può avervi preparato a ciò che vi aspetta in questa creazione di Zachtronics Industries.

LA CHIMICA NON È MAI STATA COSÌ DIVERTENTE

SpaceChem è un puzzle game ad ambientazione chimica, in cui bisognerà combinare atomi e molecole mediante una progettazione in stile catena di montaggio per soddisfare gli obiettivi del livello di turno e, nel frattempo, salvare l'umanità da un oscura minaccia aliena. I livelli si dividono in Research, Production e Defense. Nella prima tipologia, ci si dovrà occupare di una sola reazione all'interno di un solo reattore. Su una griglia 16x16 piuttosto anonima, andranno creati dei circuiti (uno rosso e uno blu) su cui posizionare delle istruzioni da far eseguire a "bracci meccanici virtuali" denominati Waldo. I comandi base sono del tipo "prendi/lascia molecola", "fai entrare una molecola di input nel reattore", "manda molecola in output" e così via. Nonostante queste premesse possano far pensare il contrario, per giocare a SpaceChem non è necessaria alcuna conoscenza pregressa di chimica: pur mostrando elementi reali, quali numero di legami dei vari atomi e via discorrendo, il sistema di gioco è puramente astratto. I livelli Production aggiungono una dimensione completamente nuova al gioco, richiedendo l'utilizzo di più reattori da collegare mediante tubazioni in una visuale in stile Sim City. I livelli Defense altro non sono che livelli di tipo Production in cui bisogna sfruttare i componenti chimici creati per cercare di abbattere il boss di turno.

È DIFFICILE SPIEGARE A PAROLE LA SODDISFAZIONE CHE SI PROVA NEL VENIRE A CAPO DI UNO STAGE PARTICOLARMENTE COMPLESSO

DEUS EX ATOMO

Sebbene SpaceChem sia effettivamente un gioco complesso, comprenderne il funzionamento non è poi così difficile come sembra. La parola chiave è sperimentazione: non esistono vite, o limiti di tempo entro cui risolvere i livelli del gioco. Potrete quindi sbizzarrirvi a creare semplici circuiti di test anche solo per provare i vari comandi a disposizione. La cosa che distingue davvero SpaceChem dagli altri puzzle game, è proprio questo senso di libertà: ogni livello può essere risolto in decine di modi diversi e persino dopo averlo portato termine, sarà possibile provare a migliorare la propria soluzione, rendendo più efficienti le operazioni o cercando di sfruttare meno reattori possibile. È difficile spiegare a parole la soddisfazione che si prova nel venire a capo di uno stage particolarmente complesso, magari dopo 2 ore di esperimenti e prove su carta, ma se c'è un gioco che dà la sensazione di "creare" davvero qualcosa, quello è SpaceChem. A fare da ciliegina sulla torta a un titolo già incredibilmente denso e longevo, ci pensa la sezione Research Net, che offre un potente editor con cui creare i propri livelli e condividerli online con gli altri giocatori.

Uno degli ultimi boss: per vincere bisognerà respingere gli asteroidi e l'astronave nemica con un raggio laser alimentato dalle molecole prodotte.

L'interno di un reattore: sulla sinistra sono visibili le molecole in input e a destra l'output generato dal delirio rosso/blu al centro.

— COMMENTO —

La qualità di SpaceChem non è in discussione: complesso, ma sempre razionale, frustrante da apprendere, ma sempre gratificante. Capolavoro. Come molte pietre miliari del cinema d'autore, però, SpaceChem non è per tutti. Mai come in questo caso, quindi, vale il vecchio adagio "provare prima di comprare".

+ Incredibilmente profondo e originale
– Alcuni lo troveranno troppo cervellotico

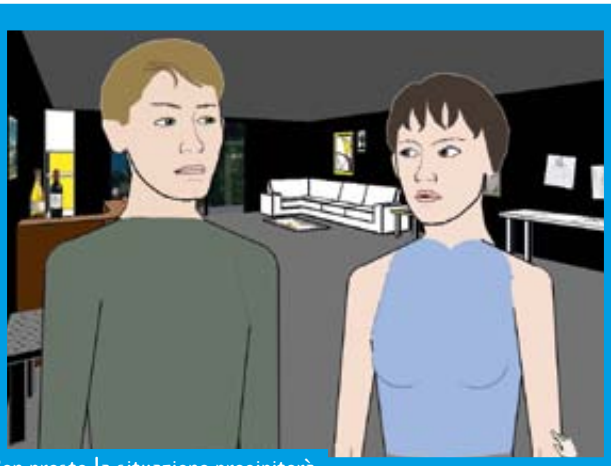
>>SVILUPPATORE: ProceduralArts >>SITO: interactivestory.net

FAÇADE

Façade risale ormai al 2005, ma nessuno è riuscito, o a voluto raccoglierne l'eredità: scopriamo perché.

A cura di Simone "Karat45" Tagliaferri simone.tagliaferri@gmail.com

VOTO 5/5



Ben presto la situazione precipiterà.

Façade si apre con una quinta teatrale, una vera e propria dichiarazione poetica. Il gioco è molto semplice da spiegare: nei panni di un personaggio di sesso maschile o femminile, bisogna interagire con una coppia di amici nel loro appartamento. Dopo i convenevoli iniziali, i due inizieranno a discutere e riveleranno di essere in crisi. Il compito del giocatore? Recitare la parte dell'amico: dare risposte quando richieste, porre domande, scegliere come muoversi all'interno dell'appartamento, decidere se appoggiare l'uomo o la donna, se fare da paciere o seminare altra zizzania. L'interfaccia è ibrida, con alcune azioni eseguibili tramite cursore e i dialoghi che vanno letteralmente scritti a mano a seconda dell'ispirazione del momento. Non c'è possibilità di errore, nel senso che non ci sono obiettivi da perseguire, se non partecipare attivamente alla messinscena, fosse pure per prendere l'ascensore per andarsene senza nemmeno suonare il campanello.

INTELLIGENZA REATTIVA... O QUASI

Sembra strano ma Façade funziona, e bene. La coppia in crisi risponde a tono a quello che le si dice e, se si trascende, si ricevono risposte piccate o richieste di chiarimenti. Funziona talmente bene, che all'epoca della sua pubblicazione destò un grande interesse sulla scena indie e tra molti sviluppatori, curiosi di conoscere come ProceduralArts avesse reso possibile un tale, piccolo miracolo. Se ne parlò un po', lo si lodò su più fronti, alcuni si spinsero a ipotizzare una rivoluzione nei dialoghi tra i personaggi virtuali e il videogiocatore anche nei giochi maggiori, ma poi non se n'è fatto nulla. Façade è rimasto lettera morta: un esperimento da citare ma impossibile da sfruttare commercialmente.

PARLARE CON IL NULLA

Façade propone un approccio teatrale ai videogiochi, in cui l'utente diventa un vero e proprio attore che deve improvvisare in una recita di cui inizialmente non sa nulla. Un po' come succede nella vita, del resto. Farcela con due personaggi è stato un lavoro titanico per gli sviluppatori che, da subito, hanno sottolineato la mole di testo scritto per quello che, in fondo, è un prodotto che dura pochi minuti. Oltretutto, nonostante l'eccellenza, è comunque indirizzato a pochi. Innanzitutto taglia fuori quelli che non conoscono l'inglese (tradurlo in più lingue sarebbe uno sforzo inconcepibile per uno studio così piccolo) e inoltre l'idea di avere un giocatore/personaggio finalmente attivo, richiede al fruitore di scrivere del testo a mano e di avere un minimo di immaginazione. Che mercato può avere un videogioco con dei prerequisiti simili? Ovviamente nessuno, o quantomento uno che non giustificherebbe gli ingenti investimenti richiesti per realizzare un titolo dal respiro più ampio che sfrutti la tecnologia di Façade. Sono questi i motivi che l'opera di ProceduralArts, per quanto ammirevole, più che aprire possibilità, ha evidenziato dei limiti attualmente impossibili da superare.

NON C'È POSSIBILITÀ DI ERRORE, NEL SENSO CHE NON CI SONO OBIETTIVI DA PERSEGUIRE, SE NON PARTECIPARE ATTIVAMENTE ALLA MESSINSCENA

All'inizio sembra una cena tra amici come tante.

Anche se fanno finta di niente, li avete sentiti discutere già prima di suonare il campanello.

— COMMENTO —

Façade si può commentare solo come una grandissima innovazione mancata. Non tanto per il gioco in sé, quanto per la ricezione ricevuta dall'industria che, dopo averlo guardato con curiosità e averlo salutato come un capolavoro, lo ha tranquillamente snobbato perché non usabile per un discorso industriale. Un tecnologia come quella del gioco di ProceduralArts richiede una grande capacità di scrittura e, soprattutto, tempo e risorse da dedicare alla drammatizzazione degli eventi di gioco. Tutti elementi castranti per qualsiasi produzione commerciale. Ma forse è meglio che rimanga semplicemente un prodotto unico ed esclusivo della scena indie.

+ ultrasperimentale
– bisogna conoscere bene l'inglese

>>SVILUPPATORE: Paolo Pedercini >>SITO: molleindustria.org

SISSY'S MAGICAL PONYCORN ADVENTURE

A cura di Andrea "giopep" Madema giopep@gmail.com

VOTO 3/5

Un concentrato di puffettosa tenerezza.

— COMMENTO —

Un'operazione deliziosa, un racconto d'amore fra padre e figlia, un giochino semplice semplice che scorre via come il battito d'ali di una farfalla. Dura pochi minuti, strappa qualche sorriso e magari fa pure venire voglia di regalare qualche soldo o di comprarsi un peluche. Si fa fatica a chiamarlo videogioco perché siamo tarati su parametri differenti... o forse non si fa fatica, proprio per niente.

+ semplicemente adorabile
– il gioco è in realtà davvero poca cosa

Ryan Creighton è il papà che tutti vorremmo avere, o comunque è un papà che ha fatto con la sua figlioletta di cinque anni una cosa che tutti vorremmo aver fatto con nostro papà. L'ha presa, l'ha istruita per benino nell'arco di alcuni mesi, responsabilizzandola e preparandola a comportarsi come si deve in un ambiente per certi versi alieno, e poi l'ha portata con sé alla Toronto Game Jam. Per chi non lo sapesse, le Game Jam sono eventi di qualche giorno (tipicamente un week-end) durante i quali orde di programmatori, grafici, sviluppatori si riuniscono per dare fondo a tutte le loro energie e a tutte le loro idee, al fine di creare una marea di piccoli e grandi videogiochi (ma dovrebbero saperlo, visto lo speciale sul numero 278! ndCinese).

UN GIOCO SEMPLICISSIMO, BREVE, ADORABILMENTE ZUCCHEROSO, CHE PROVOCA CARIE E MAL DI TESTA E FA FUGGIRE A GAMBE LEVATE IL CINICO CHE È IN TUTTI NOI

C'ERA UNA VOLTA UNA BAMBINA...

E che ci faceva, la piccola Cassie Creighton, a una Game Jam? Semplice: è andata lì con suo padre per sviluppare un videogioco. E si è data da fare, oh se si è data da fare: Sissy's Magical Ponycorn Adventure è una specie di semplice e breve avventura grafica, ovviamente programmata dal padre Ryan, ma per la quale Cassie ha disegnato ogni singolo elemento grafico, ha scritto la storia, ha prestato la voce alla protagonista e ha pure ideato alcuni dei puzzle. Il risultato è un gioco semplicissimo, breve, adorabilmente zuccheroso, che provoca carie e mal di testa e fa fuggire a gambe levate il cinico che è in tutti noi. Si tratta di un'esperienza da dieci minuti scarsi, semplice come il più semplice dei giochi casual, anche se tutto sommato dalla costruzione più elaborata di quanto ti aspetteresti da una bambina di cinque anni. Bastano una manciata di clic e si arriva in fondo, regalando un sorriso alla piccola protagonista e a noi stessi, che ci ritroviamo a ridere come fessi di fronte all'immaginario delirante di quell'età. Sissy's Magical Ponycorn Adventure provoca le stesse reazioni che possono venire da una conversazione con un bambino piccolo, col suo modo di ragionare, con il suo senso dell'umorismo, e dipende tutto da come ci si approccia. Si può finire per odiarlo e scappare via urlando, ma ci si può anche ritrovare a ridere fortissimo.

Chiaramente tutto il sito che racchiude il gioco è "addobbato" a tema.

OPERAZIONE SIMPATIA

Attorno a Sissy's Magical Ponycorn Adventure, poi, papà Ryan ha costruito anche una piccola macchina per far soldi e, chissà, magari accumulare un mucchietto di bigliettoni con cui pagare alla piccola il college. Sul sito – che racchiude una deliziosa pagina dedicata a un racconto ben più ricco del nostro dell'avventura di Ryan e Cassie alla Toronto Game Jam – si trovano inserzioni pubblicitarie su cui cliccare per far arrivare qualche soldo, ma è anche possibile dare sfogo al proprio impeto d'amore attraverso il classico tastone di PayPal. Non solo: il gioco, che sul web è gratuito, può anche essere acquistato in versione BlackBerry (0,99 dollari) e iPad (2,99 dollari) e si può partecipare alla petizione per richiedere l'uscita di una versione iPhone/iPod Touch (niente Android, per il momento). E se non vi basta, c'è pure un piccolo negozio con bottoni, magliette e peluche ispirati alle creature del gioco! A oggi, 19 novembre, sono stati raccolti poco più di tremila dollari. Buttali.

VIVA L'ONESTÀ!

Comunque, al di là di qualsiasi altra considerazione, Sissy's Magical Ponycorn Adventure è soprattutto un gioco mostruosamente onesto, forse il gioco più onesto sulla faccia del pianeta. È scritto e pensato da una persona che ha l'intelligenza e i processi mentali che si hanno da bambini e ha come target persone di quell'età, o comunque persone che non si vergognano a giocare con prodotti pensati con quella mentalità. Solo che non nasconde tutto questo dietro una pretesa di maturità composta da fucili, scurrilità, sangue, tette e mostri giganti. La differenza con la maggior parte delle cose che giochiamo sta tutta lì...

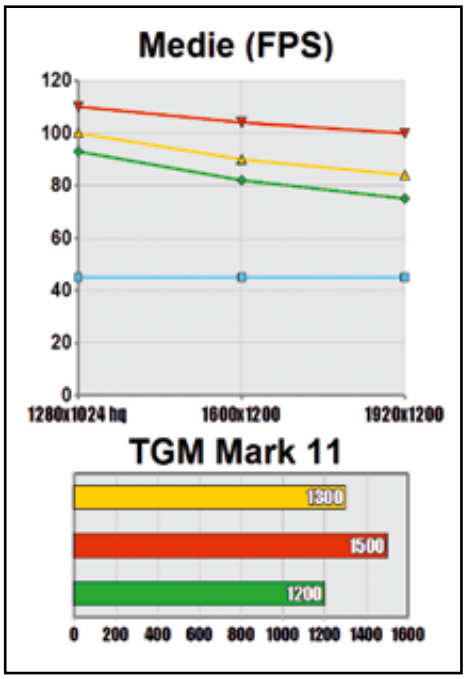
HARDWARE

A cura di: Paolo Besser, paolone@sprea.it

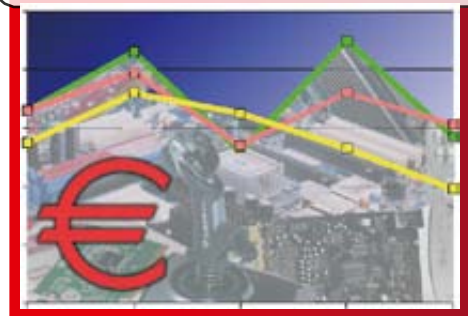
Debuttano, anche se un po' in sordina, le nuove CPU "Bulldozer" di AMD e, per tanto, parliamo anche di una scheda madre pensata apposta. Oltre che del più "professionale" dei portatili...

I NOSTRI BENCHMARK

Il TGM Mark 11 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su diversi titoli, caratterizzati dall'adozione di tecniche e librerie differenti: Crysis, Hawx 2, Far Cry 2, Alien Vs Predator e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre GigaByte GV790, con un processore AMD Phenom II X4 965 a 3,8 GHz, 4 GB di RAM A-Data a 2 GHz e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1280x1024, 1600x1200 e 1920x1200 pixel: le impostazioni sono scelte in modo che i giochi offrano la massima qualità visiva e un framerate ottimale, per cui possono cambiare in base al titolo e alla risoluzione. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, una linea orizzontale azzurra posizionata all'altezza dei 45 frame per secondo ci ricorda il livello ideale per la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene oggi calcolato in base al numero di fotogrammi prodotti da tutti i giochi, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'effettiva potenza del computer o della scheda video recensiti. Quando si valutano i processori centrali, invece, è possibile che vengano utilizzati altri benchmark di vario tipo, per sottolineare alcuni aspetti del prodotto o l'efficienza nella sua globalità.



IL BORSINO DELL'HARDWARE



The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaroni del mese!

New	cpu	INTEL CORE i7 3960	€ 999
▲	vid	GEFORCE GTX 590	€ 690
▲	vid	RADEON HD6990	€ 630
=	vid	GEFORCE GTX 580	€ 375
▼	vid	RADEON HD6970	€ 275
▲	vid	GEFORCE GTX 570	€ 275
▼	cpu	INTEL CORE i7 2600k	€ 250
=	cpu	AMD FX-8150	€ 245
=	vid	RADEON HD6950	€ 190
=	vid	GEFORCE GTX560 ti	€ 185
▼	cpu	INTEL CORE i5 2500k	€ 175
=	vid	RADEON HD6870	€ 140
▼	cpu	AMD FX-6100	€ 135
▼	cpu	AMD FX-4100	€ 105
▲	vid	RADEON HD6850	€ 125
▼	vid	RADEON HD6790	€ 110
=	vid	GEFORCE GTX 550 ti	€ 99
=	cpu	INTEL CORE i3 2100	€ 99

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; ssd = unità storage a stato solido; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Dopo l'impennata generale dei prezzi rilevata il mese scorso in seguito all'innalzamento dell'IVA, il nostro listino sta lentamente tornando alla normalità, sebbene alla spicciolata: solitamente i cali interessano intere categorie di prodotti (per esempio, "AMD ha deciso di tagliare il prezzo dei suoi processori", o ancora "c'è stato un calo generale delle schede video di fascia media", o peggio "gli hard disk hanno raddoppiato il loro prezzo" - e purtroppo quest'ultimo esempio è avvenuto davvero), ma stavolta cali e aumenti sembrano avvenire del tutto a caso, complice anche un mercato che fatica a rinnovarsi.

NEWS IN BREVE

INTEL VELOCE E CAPIENTE

La conosciamo principalmente per i suoi microprocessori, ma Intel è anche una delle più agguerrite aziende produttrici di drive SSD che, negli ultimi tempi, stanno diventando sempre più veloci e capienti. Nei primi mesi del 2012 è prevista l'uscita dei drive "Cherryville" della serie 500, destinata agli enthusiast, in tagli da 60 a 480 GB, con velocità di oltre 500 MB/s in lettura e scrittura e, secondo un'indiscrezione pubblicata da TechPowerUp.com, basata su controller Sandforce.

WINDOWS 8 IN BETA A FEBBRAIO?

Si moltiplicano sul web le indiscrezioni secondo cui Microsoft, già il mese prossimo, potrebbe distribuire una nuova beta pubblica di Windows 8 – sulla falsa riga di ciò che capitò con il suo predecessore – a pochi mesi di distanza dal prodotto definitivo. La nuova beta sarà presumibilmente basata su una build molto più avanzata dell'ormai celebre Developer Preview uscita a settembre, con cui è stato possibile sperimentare la nuova interfaccia Metro.

DUE NUOVE APU DA AMD

A pochi mesi dal lancio delle sue unità di calcolo "ibride", AMD è pronta a rinnovare la fascia medio-alta dei processori A8 e A6 con i nuovi modelli A8-3870K e A6-3670K, quad-core con frequenze rispettivamente di 3,0 e 2,6 GHz. Le due soluzioni saranno sbloccate per l'overclock e avranno GPU integrate di diversa potenza: la prima disporrà di 400 stream processor e la seconda di 320, mentre i prezzi annunciati sono di 145 e 120 dollari per lotti da mille.

IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).

PROCESSORE

INTEL CORE i7 3960X — € 999

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 6 core con HyperThreading e dei suoi 3,3 GHz, che salgono a 3,9 in modalità Turbo.

AMD FX-8150 — € 245

Il nuovo arrivo di AMD delude un po' le aspettative ma colpisce nel segno, rivelandosi un formidabile "motore" per una macchina da gioco. Otto core e ampia possibilità di overclock sono le sue armi vincenti.

INTEL CORE i3 2100 — € 99

Economico ma potente, questo dual-core con HyperThreading è un vero asso nei videogiochi. 3,1 GHz spesi molto bene, con cui è possibile giocare degnamente a qualsiasi cosa.

SCHEDA MADRE

INTEL DESKTOP BOARD DX79SI — € 300

Al momento è la prima e unica scheda madre che abbiamo provato per la nuova ammiraglia di Intel, per cui ci sembra giusto consigliarvela senza riserve.

GIGABYTE GA-990XA-UD3 — € 90

Una scheda madre con socket AM3+ ottimale per la piattaforma "Scorpion", dotata di USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s e possibilità di usare più schede video in Crossfire o SLI, a un prezzo davvero incredibile.

SAPPHIRE PURE PLATINUM H67 — € 90

Piccola ma efficiente, questa scheda madre ha tutto l'indispensabile e consente l'alloggiamento di un processore Sandy Bridge, di 2 moduli di memoria e di una scheda video PCI Express.

SCHEDA VIDEO

RADEON HD6990 — € 630 TOP

AMD e Nvidia giocano ad armi pari con due schede a doppia GPU (questa e la GeForce GTX 590). Questa però costa meno, e a parità di prestazioni...

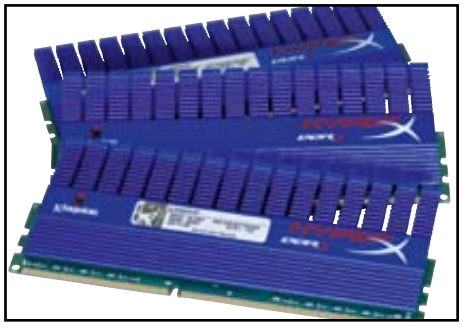
GEFORCE GTX 560 ti — € 185 OTTIMALE

Nvidia torna a picchiare duro sulla fascia media, con una scheda video dalle prestazioni ottimali, compatibile con CUDA e in grado di offrire un solido sistema di visione stereoscopica.

RADEON HD6790 — € 110 ECONOMICA

Il budget "minimo" per una scheda video si alza sensibilmente rispetto ai mesi scorsi, ma con i giochi più recenti è meglio disporre di più potenza. E la HD6790 offre tutta quella che serve!

MEMORIE



32 GB PC XPG GAMING SERIES V2 — € 200

Coi prezzi che corrono, conviene comprare ben 8 moduli da 4GB di velocissima RAM DDR3 da 1.600 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. 32 GB in totale dovrebbero bastare per tutti...

8 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 — € 90

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.800 MHz.

4 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 — € 45

Due moduli da 2 GB ciascuno della stessa memoria RAM DDR3, che costituisce il minimo indispensabile per un PC dei giorni nostri.

DISCO FISSO

OCZ VERTEX 3 MAX IOPS EDITION 240 GB — € 385

Il drive SSD preferito da chi non vuole compromessi! Fino a 550 MB al secondo in lettura su porte SATA-III a 6Gbps e 500 MB/s in scrittura: un vero fulmine.

2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 230

Il costo dei dischi fissi è aumentato, ma vale ancora la pena metterne due in una più veloce configurazione RAID: chi predilige la capienza userà un Raid-0, chi la sicurezza un Raid-1.

SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 115

Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

MONITOR

EIZO SX3031W-BK — € 2.200 TOP

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

SAMSUNG 2443BW — € 240 OTTIMALE

Un interessantissimo monitor Full-HD da 24", di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

LG W2242TE-DF TFT — € 139 ECONOMICA

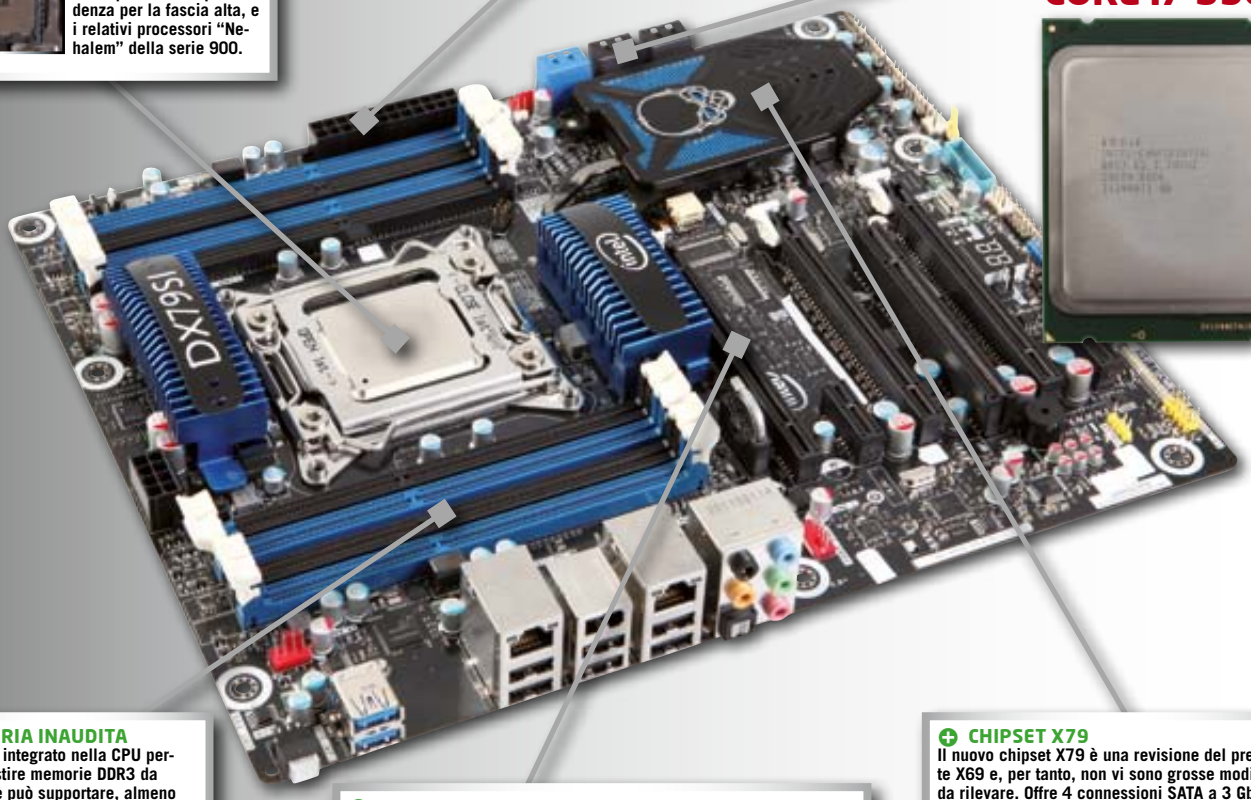
Anche un sistema più economico merita un monitor LCD widescreen da almeno 1680x1050 pixel, con cui godere giochi e film a risoluzione più elevata.

NUOVO SOCKET LGA-2011
I nuovi processori della serie "Sandy Bridge-E" derivano direttamente dagli Xeon, usati nei server, ed ereditano il loro ultimo socket, un LGA a 2011 contatti. Manda definitivamente in pensione il vecchio connettore a 1366 pin usato in precedenza per la fascia alta, e i relativi processori "Nehalem" della serie 900.

CONSUMI DI ALTO LIVELLO
Il TDP dichiarato per il processore 3960X è 130 Watt. I consumi, tuttavia, salgono solo in caso di overclock e di utilizzo continuato della piattaforma al massimo delle proprie possibilità.

PORTE SATA AD ALTA VELOCITÀ
Tramite il chipset X79 si possono usare configurazioni RAID di tipo 0, 1, 0+1 e 5 con più dischi fissi o SSD. Le due porte in blu corrispondono ad altrettante connessioni SATA a 6 Gbps, ideali per i nuovi drive a stato solido.

CORE I7 3960X



MEMORIA INAUDITA
Il controller integrato nella CPU permette di gestire memorie DDR3 da 1600 MHz e può supportare, almeno sulle motherboard attuali, un massimo di 64 GB. Si possono installare fino a otto moduli che, in base alle specifiche, si possono usare in configurazioni dual, triple e addirittura quad-channel.

SUPPORTO CROSSFIRE E SLI
Come ormai da tradizione, anche questa piattaforma consente l'impiego di due o più schede video GeForce in configurazione SLI, oltre che di due o più schede Radeon in Crossfire-X. Il northbridge integrato è compatibile anche con il nuovo formato PCI Express versione 3.0, che garantisce fino a 8 Gbit/s di trasmissione su ogni singola linea.

CHIPSET X79
Il nuovo chipset X79 è una revisione del precedente X69 e, per tanto, non vi sono grosse modifiche da rilevare. Offre 4 connessioni SATA a 3 Gbps e 2 a 6 Gbps, 2 connessioni USB 3.0, 14 USB 2.0, 2 IEEE1394, 1 PCI e svariate porte PCI Express. È collegato al processore centrale per mezzo del bus DMI 2.0, che viaggia a 20 GB/s.

CORE I7 3960X

Produttore: Intel **Prezzo indicativo:** € 999

Se i processori Bulldozer di AMD (che a quanto pare si vendono molto bene, nonostante le prestazioni non siano certo di massimo livello) hanno un po' deluso le aspettative, non si può certo dire altrettanto della nuova linea di fascia alta di Intel che, negli ultimi anni, non ha davvero sbagliato un colpo. La sua linea di processori Core i7 900, infatti, cominciava a dare i segni dell'età, e anche se le loro prestazioni restano di livello indiscutibilmente alto, è innegabile che i più recenti processori "Sandy Bridge" da 1567 contatti cominciavano a offrire bene o male la stessa velocità a prezzi molto più competitivi. Serviva, insomma, una nuova ammiraglia e, un po' come capitò anni fa con la piattaforma Skulltrail, Intel ha deciso di portare nel mondo desktop una serie di processori pensata per i server. "Sandy Bridge-E" è una microarchitettura classica, senza GPU integrata, dotata di 6 core fisici (in realtà sono 8, ma due sono disabilitati) in grado di eseguire 2 thread alla volta per mezzo dell'HyperThreading.

DIRETTAMENTE DAL MONDO DEI SERVER, È ARRIVATO IL NUOVO CAMPIONE DEI PROCESSORI PER IL VASTO PUBBLICO. MA QUANTO COSTA!

Dispone di ben 15 MB di memoria cache di terzo livello, di un northbridge integrato dotato di 40 linee PCI Express 3.0 (suddiviso tra i connettori per le schede video, per le porte USB 3.0 e per l'allacciamento al southbridge), e di un controller per la memoria dotato di 4 canali a 256 bit, capace di accedere a 2, 3 o anche 4 moduli contemporaneamente. Non serve pubblicare fior di benchmark per comprendere il netto distacco fra questo processore e il resto dell'offerta: basti pensare che con PC Mark Vantage ha ottenuto 21530 punti contro i 14400 di un "Bulldozer" FX-8150 di AMD, o che nel calcolo del Pi greco ci ha messo meno di 49 secondi, contro il minuto e 50 secondi del "concorrente". Certo, però, che tanta potenza si paga. E molto salata. Nei giochi, poi (che sono l'ambito che maggiormente ci interessa), non fa molta differenza usare questo processore o un ben più mite Core i7 2600k, piuttosto che un FX-8150 di AMD. Per cui, soprattutto in momenti come questi, forse vale maggiormente la pena investire i propri risparmi su qualcosa di più economico.

8.5

ORDINE E DISCIPLINA

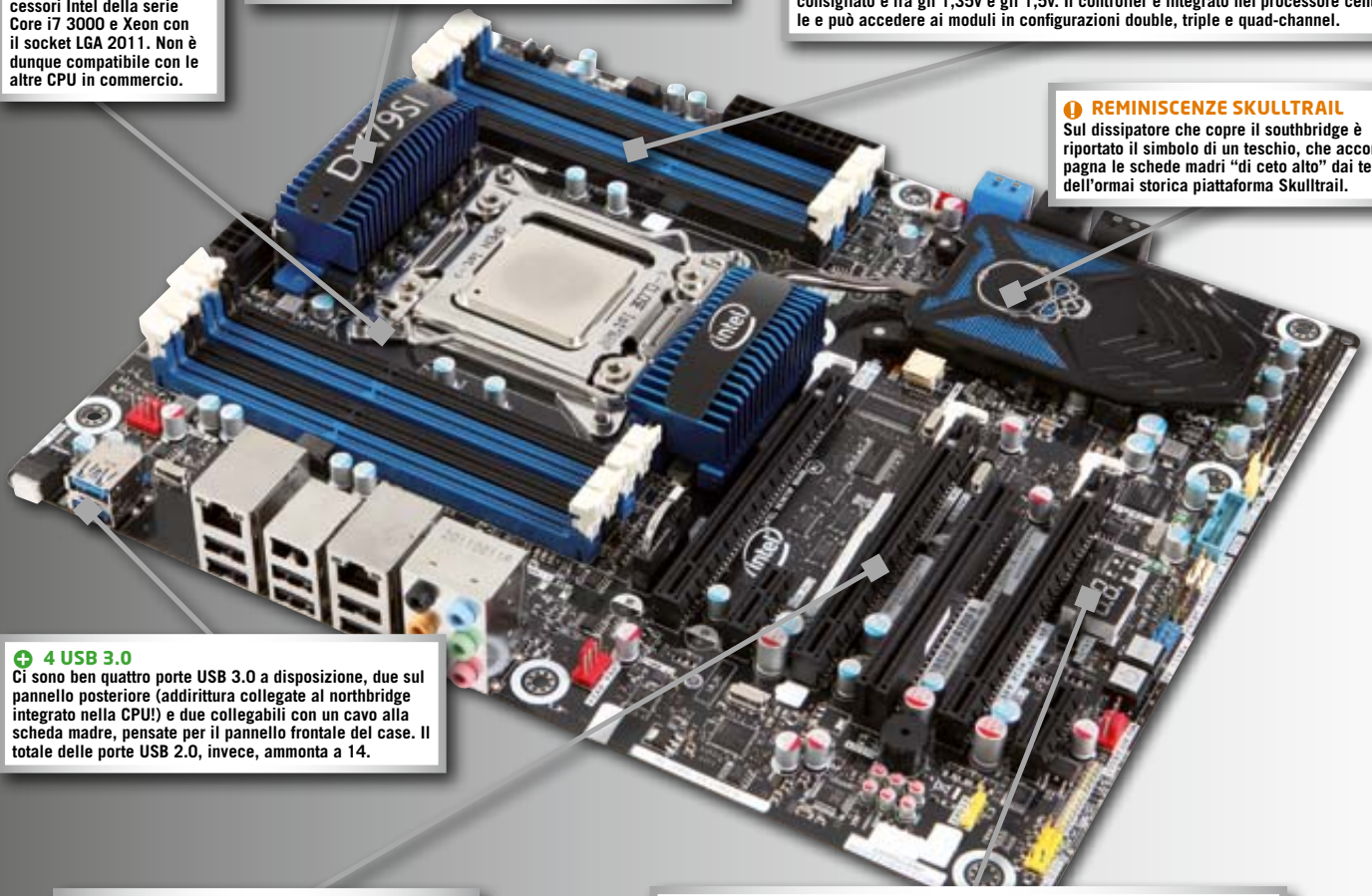
Rispetto all'organizzazione dei transistor che abbiamo visto nei processori Sandy Bridge da 1567 contatti, il die della microarchitettura SandyBridge-E si presenta indubbiamente meglio, con una più ordinata organizzazione simmetrica delle parti. Va detto che in questo caso manca la GPU integrata, giudicata non necessaria per una piattaforma di questo tipo: usereste mai la grafica integrata nel processore, con un sistema del genere?

SOCKET LGA-2011
Questa scheda madre è pensata per ospitare i processori Intel della serie Core i7 3000 e Xeon con il socket LGA 2011. Non è dunque compatibile con le altre CPU in commercio.

TEMPERATURE SOTTO CONTROLLO
I circuiti di alimentazione e i condensatori attorno al processore centrale sono ricoperti dalle alette di un dissipatore passivo.

FINO A 64 GB DI RAM!
Grazie ai suoi 8 (OTTO!) slot per la RAM, questa scheda può ospitare fino a 64 GB di memoria DDR3, con frequenze che variano tra i 1.066 e i 2.400 MHz. Il voltaggio consigliato è fra gli 1,35v e gli 1,5v. Il controller è integrato nel processore centrale e può accedere ai moduli in configurazioni double, triple e quad-channel.

REMINISCENZE SKULLTRAIL
Sul dissipatore che copre il southbridge è riportato il simbolo di un teschio, che accompagna le schede madri "di ceto alto" dai tempi dell'ormai storica piattaforma Skulltrail.



4 USB 3.0
Ci sono ben quattro porte USB 3.0 a disposizione, due sul pannello posteriore (addirittura collegate al northbridge integrato nella CPU!) e due collegabili con un cavo alla scheda madre, pensate per il pannello frontale del case. Il totale delle porte USB 2.0, invece, ammonta a 14.

SLI E CROSSFIRE-X
La DX79SI dispone di tre porte PCI Express x16 compatibili con il nuovo standard 3.0, che per ora non è stato ancora adottato da nessuna scheda video in commercio. Le porte si configurano automaticamente come x16/x16 o x16/x8/x8 in base alle schede inserite.

TUTTO SOTTO CONTROLLO
La motherboard ci mette a disposizione tutto quello che serve per verificarne il corretto funzionamento. Non solo troviamo un comodo enumeratore di post, ma più a sinistra troviamo anche una fila di LED che certificano il funzionamento di ogni parte (nella foto). Il significato di ogni luce è riportato nella manualistica.

DESKTOP BOARD DX79SI EXTREME

Produttore: Intel **Prezzo indicativo:** € 299

Intel ha una lunga, lunghissima esperienza in schede madri. Se su TGM non le trovate quasi mai recensite, però, è perché di solito queste schede madri sono più "scarne" rispetto a quelle di produttori come ASUS, Gigabyte o MSI, per fare tre nomi: funzionano correttamente, sono assolutamente stabili, ma manca loro quel "quid" capace di renderle uniche e appetibili per un pubblico di videogiocatori. Ma da qualche tempo a questa parte Intel sembra avere capito che per attirare anche questo pubblico occorre dare qualche accessorio in più, e che basta veramente poco: un buon sistema di messaggistica per le fasi del POST, per esempio, qualche strumento software, nel BIOS e a sistema operativo caricato, per overcloccare il processore e gestire le temperature. Magari anche un dissipatore sulla sezione di alimentazione capace di colpire la vista... tutte cose assolutamente presenti nella nuova Desktop Board DX79SI Extreme, una piattaforma ideale per sfruttare appieno, fin da subito, i nuovi processori Intel basati su socket LGA 2011. Per il resto, questa scheda madre ha davvero tutto il necessario: ben tre porte di espansione per le schede video, compatibili sia con SLI sia con Crossfire-X; il supporto già pronto per il nuovo standard PCI Express 3.0, più veloce ed efficiente dei suoi predecessori; quattro porte USB 3.0, una manna dal cielo per chi deve trasferire tanti dati e dispone già dei necessari dischi esterni, e ben 14 porte USB 2.0 per tutto il resto. Non mancano l'audio High Definition a 8 canali e due porte ethernet a 1 Gbps. E per chi ha una rete wireless, volendo c'è un modulo wi-fi opzionale.

LE SCHEDE MADRI DI INTEL SI FANNO SEMPRE PIÙ AGGUERRITE!

8.0

PER VOI OVERCLOCKER...

Anche intel si è data al liquido, seguendo la stessa strada di AMD. Il kit Thermal Solution RTS2011LC ufficialmente brandizzato Intel è stato realizzato da Asetek ed è un dissipatore a liquido disponibile opzionalmente (insomma, va comprato a parte). Consente un raffreddamento ottimale della CPU anche a frequenze comprese fra i 4,3-4,5 GHz e, con un po' di fortuna, può raggiungere la soglia (ormai psicologica) dei 4,6 GHz. Dopo, però, la temperatura torna a salire eccessivamente.

SILENZIOSA
Le due ventole possono anche generare qualche timore, ma niente paura per i vostri timpani! Questa scheda, pur non essendo tra le più silenziose in assoluto, non produce alcun rumore molesto. Il ronzio delle ventole è quasi inudibile a riposo, e si avverte solo mettendo la scheda sotto stress.

BUONA MEMORIA
1280 MB di RAM GDDR5 impostata a 1 GHz (4 GHz effettivi, per via del quadruplo data rate). Quanto basta, insomma, per qualsiasi gioco o applicazione moderna.

RISPARMIOSA
Consumi piuttosto contenuti per questa scheda video che, per essere alimentata, richiede gli ormai classici due cavetti da 6 poli provenienti dall'alimentatore. Quest'ultimo dovrebbe essere di buona qualità e garantire almeno 560 Watt per evitare qualunque tipo di problema di corrente.

FERITOIE PERSONALIZZATE
Ecco un'idea originale che vale la pena mettere in evidenza: non c'è niente di meglio di una feritoia per la ventilazione come questa, per mettere in mostra la marca produttrice della scheda video. In fondo, una volta che sono dentro al case, difficilmente è possibile risalire a questa informazione con un colpo d'occhio...

GPU PIÙ POTENTE
Le schede GeForce GTX 560ti con 448 core sono in realtà delle GTX 570 con uno stream cluster (32 core) in meno. Dispongono di 40 ROP, 56 unità di texturing e un controller per la memoria GDDR5 ampio 320 bit. Per confronto, le "vecchie" 560ti avevano 384 core, 32 ROP, 48 texture unit e un bus ampio 256 bit. Un salto di prestazioni del 10%.

OTTIMO DISSIPATORE
La nuova scheda video di MSI si distingue per le temperature di esercizio incredibilmente basse, considerata la categoria del prodotto: dai 32°C in idle a poco meno di 60°C sotto sforzo. Merito non solo della GPU, ma anche della buona qualità del dissipatore montato su di essa.

GTX560TI 448 TWIN FROZR III

Produttore: MSI **Prezzo indicativo:** € 275

A volte non è facile comprendere i perché dietro alle denominazioni dei prodotti. Prendiamo per esempio le nuove schede GeForce GTX 560ti con 448 shader core: la loro fascia di prezzo è compresa tra i 250 e i 300 euro, quando invece da mesi e mesi circola già un prodotto dal nome sostanzialmente identico, dotato di soli 384 shader core, che ne costa meno di 200. L'idea, insomma, è che quando si dà a un nuovo prodotto lo stesso nome di uno vecchio, entrambi dovrebbero occupare la stessa fascia di mercato, altrimenti si rischia di generare soltanto della gran confusione. Quello che importa, in ogni caso, è che questa nuova reincarnazione delle GTX 560ti si sia fatta molto più prestante che in passato, andando addirittura a competere con le Radeon HD6970, la famiglia a singola GPU più potente proposta da AMD. E infatti i benchmark sono lì a dimostrarlo: queste schede sono praticamente paritetiche a livello di nude prestazioni, sebbene i pro e i contro delle due soluzioni restino sempre gli stessi. Le Radeon permettono di collegare fino a 6 monitor contemporaneamente, le GeForce, invece, soltanto tre a patto di disporre di un sistema SLI, sennò il numero scende a due. Le GeForce mettono a disposizione tecnologie come CUDA e 3D Vision che, però, hanno ormai dei validi omologhi anche fra i concorrenti. La battaglia, dunque, in questo caso si gioca principalmente sul punto di forza di questo particolare modello proposto da MSI: solido, poco rumoroso e più fresco. L'ideale per chi vuole giocare adeguatamente in full HD senza installare una stufa nel suo PC.

NVIDIA RIPOSIZIONA PIÙ IN ALTO LA LINEA 560TI, E MSI NE APPROFITTA PER CONFEZIONARE UN OTTIMO PRODOTTO

9.0

I BENCHMARK

Abbiamo recuperato una GTX 560ti di vecchia concezione (linee gialle) e l'abbiamo messa a confronto con questa nuova GTX 560ti a 448 core (linee verdi) e una Radeon HD6970 (linee rosse), riscontrando un buon aumento di prestazioni complessivo rispetto alla prima, e una sostanziale parità con l'ultima.

GAMES machine MARK11 934

THX A PORTATA DI CLICK
Il Recon3D è il vero cuore pulsante di questo bundle. Evitate di posizionarlo direttamente sotto il televisore: emette un'intensa luce blu che non ci è stato possibile disattivare in alcun modo.

PER TUTTI I DISPOSITIVI
Su uno dei suoi lati, il Recon3D ospita un piccolo selettore, che consente di impostare la modalità di funzionamento. Tre quelle disponibili: PC, Xbox 360 e PS3.

BATTERIA INTEGRATA
Le cuffie sono alimentate da una batteria integrata. Un paio di "pile" classiche, probabilmente, si sarebbero rivelate più versatili.

SOUND BLASTER RECON3D OMEGA WIRELESS

Produttore: Creative **Prezzo indicativo:** € 249

All'interno del mio salotto convivono, nello stesso, angusto spazio, una PS3, un Xbox 360 e un PC destinato alla fruizione di contenuti multimediali (non è quello con cui gioco, per intenderci). In un contesto condominiale in cui si vogliono mantenere dei rapporti decorosi con moglie/morosa/convivente o, più in generale, con i vicini di casa, avere un buon paio di cuffie a disposizione è una cosa fondamentale. Dirottare il segnale audio all'interno di un singolo paio di cuffie è semplice: è sufficiente far passare tutto da un sintoamplificatore o, alla peggio, attaccarsi alla TV con un bel jack. Il discorso è differente se si vogliono sfruttare le comunicazioni vocali di tutte e tre le piattaforme senza diventare pazzi con mille apparati sparsi per la sala. I succitati "elettrodomestici", infatti, non adottano un unico standard: Microsoft ha una cuffietta anni '80 e lo stesso vale per PS3 e PC, con l'unica differenza degli anni '80. Per uniformare il tutto, le Sound Blaster Recon3D Omega Wireless, sono il meglio che potete portarvi a casa, a parere di chi scrive. Il Recon3D, vero cuore pulsante di questo prodotto, si collega alle cuffie in wireless e agli apparati tramite un cavo ottico digitale: è inoltre alimentato tramite un cavo USB, compatibile sia con i PC, sia con le console. Se avete più di un dispositivo da collegare, potrebbe essere saggio convogliare tutti i segnali HDMI nella televisione e pescare da lì, mediante il cavo ottico digitale, l'audio della sorgente che vi interessa, alimentando il Recon3D "esternamente". L'alternativa, che non è un'alternativa, è continuare a spostare cavi ottici: pratico come darsi delle forti martellate sul ginocchio gratis. Ma torniamo alle cuffie: il flusso audio arriva potente, praticamente senza latenza, e il suono è generalmente equilibrato, anche se è chiaro che i bassi sono enfatizzati e risultano a tratti più pieni di quanto dovrebbero essere in realtà. Non è un gran problema, a dire il vero, visto che è la prassi per tutte le cuffie espressamente dedicate al gaming. L'audio posizionale è ottimo, sia su console, sia su PC, così come la decodifica hardware Dolby Digital e l'accelerazione THX TruStudio Pro. Personalmente ho molto apprezzato anche la modalità riservata agli sparatutto, che dà risalto ai colpi dei nemici. Due soli i nei di questo piccolo gioiellino. Il primo è rappresentato dal prezzo: il bundle, pur facendo risparmiare 50 euro sull'acquisto separato dei due prodotti, costa 249 euro. Una fucilata, inutile nasconderlo. Il secondo: le cuffie sono alimentate tramite una batteria integrata, non sostituibile. L'autonomia è ottima, ma le prestazioni della batteria, a lungo andare, sono destinate a decadere un po', accorciando i tempi tra una ricarica e l'altra. Al termine di intese serate di prova, tuttavia, posso affermare serenamente che non potrei più fare a meno delle Sound Blaster Recon3D Omega Wireless. E anche mia moglie e i miei vicini sono dello stesso avviso. ***ToSo***

OTTIMA LA RESA AUDIO, MENO IL PREZZO, FORSE NON PROPRIO PER TUTTE LE TASCHE

BEST BUY Games machine

9.0

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

Giocare in una macchina virtuale è possibile? Certo che sì! Ma perché farlo? Beh, questo è tutto un altro discorso...

Gaming virtuale

Tutti sappiamo quali siano i limiti storici delle macchine virtuali: sono PC "emulati", quindi sono più lenti del computer fisico su cui girano, limitano le potenzialità espressive del software alle caratteristiche tecniche della macchina virtuale in cui girano e, naturalmente, non si può pretendere che essi sfruttino adeguatamente la scheda video da 500 euro in cui abbiamo appena investito tutti i nostri risparmi. Giusto? Sbagliato.

La versione 8.0.1 di VMware si presenta con svariate opzioni in più rispetto alle precedenti, ma per chi vuole giocare e basta, l'omologo VMware Player 4.0.x è del tutto gratuito e più che sufficiente.

MAGGIORE ATTENZIONE

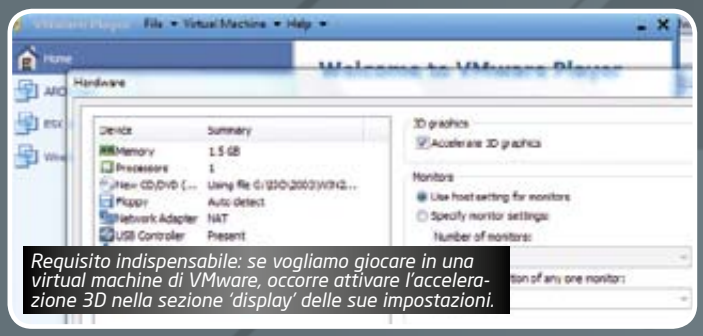
Sono passati più di cinque anni da quando, nel lontano settembre del 2005, VMware rilasciò la versione 5.5 del suo prodotto dedicato al grande pubblico, vale a dire VMware Workstation. In precedenza non era possibile usarlo per eseguire alcun gioco che richiedesse l'accelerazione 3D per funzionare, ma in quella specifica versione VMware gettò i semi per un supporto preliminare alla grafica avanzata. Lo scopo era supportare le applicazioni – sempre più numerose – che all'epoca cominciavano a richiedere le librerie OpenGL e Direct3D per funzionare, ma è chiaro che la meta finale di quel percorso, ancora tutto in salita, erano proprio i videogiochi. Per attivare la grafica 3D su VMware Workstation 5.5 era necessario spulciare i file di configurazione delle sue macchine virtuali, ma dalle edizioni successive bastò un segno di spunta in un'apposita casellina dell'interfaccia per attivarla.

ARRIVA LA CONCORRENZA

Passano gli anni e la situazione migliora costantemente. Nel 2008, la versione 6.5 introduce il supporto alle librerie DirectX 9 e OpenGL 2.1 con shader model 2.0. La versione 7, l'anno successivo, addirittura dello shader model 3.0, permettendo in altre parole a Vista e Windows Server 2008 di attivare Aero e tutte le funzionalità avanzate della loro GUI, oltre che naturalmente di eseguire con maggiore accuratezza anche i videogiochi. Nel frattempo, Sun decide di rilasciare gratuitamente il prodotto concorrente VirtualBox, aggiungendo anch'essa, a partire dalla versione 3, il supporto alla grafica 3D. Entrambe le tecnologie permettono di convogliare sulla scheda video dell'host, vale a dire il computer fisico che ospita le macchine virtuali, le richieste dei giochi e delle applicazioni che girano sui guest, ovvero sui sistemi operativi eseguiti dalle VM. Il passaggio richiede unicamente l'installazione di appositi driver, chiamati VMware Tools o VirtualBox Guest Additions, a seconda dei casi. All'inizio, la tecnologia adottata da Sun – convertire le chiamate Direct3D in OpenGL per mezzo di un interprete basato sull'emulatore wine – sembra essere molto promettente, ma da VMware arriva una mossa inattesa, l'acquisto di una piccola società chiamata Tungsten Graphics, autrice di un framework grafico open source chiamato Gallium3D.

...E IL 3D VOLA

Gallium3D è un'infrastruttura software che si interpone fra l'hardware e le librerie grafiche adottate da giochi e applicazioni. Dialoga con il primo per mezzo di appositi driver, e con le seconde per mezzo di un "ponte" chiamato state tracker. Le sue caratteristiche migliori sono ovviamente il codice aperto (che consente all'intera struttura di essere portata su piattaforme e sistemi operativi diversi) e la struttura ordinata e moderna, che diminuisce la complessità dello sviluppo dei driver e riduce le parti di codice duplicato. VMware, quindi, si è assicurata una solida piattaforma software e tutto il know-how necessario per migliorare il proprio supporto alla grafica 3D e, entro un anno dall'acquisizione di Tungsten Graphics, ha rilasciato i driver per Linux e Windows per consentire alle relative macchine virtuali di accedere all'accelerazione 3D. Ovviamente è impossibile parlare di prestazioni paritetiche con l'hardware fisico – Gallium3D infatti non è ufficialmente supportato né da AMD, né tanto meno da Nvidia – e l'overhead dovuto ai vari layer di emulazione non si può certo annullare, ma se non altro giocare su VMware oggi è possibile. Lo si poteva fare almeno dalla versione 6.5 e lo si può fare tanto più oggi, che è appena stata distribuita la versione 8.0.1.



Requisito indispensabile: se vogliamo giocare in una virtual machine di VMware, occorre attivare l'accelerazione 3D nella sezione 'display' delle sue impostazioni.

PERCHÉ FARLO

Ma perché installare i propri giochi su una macchina virtuale, quando quella fisica offre prestazioni indiscutibilmente superiori? La risposta è fondamen-

Possiamo installare i giochi nella macchina virtuale esattamente come avremmo fatto sul nostro computer, partendo dal DVD di installazione...

talmente una: perché in caso di problemi, in caso di guasti che costringano a cambiare tutto il computer, in caso di furti del proprio portatile e così via, basterà spostare la macchina virtuale – o recuperarla da un backup – sul nuovo PC e riprendere esattamente dal punto dell'interruzione. Il sistema operativo guest non si accorgerà nemmeno del cambiamento, per cui non dovremo né reinstallare i nostri giochi, né rincorrere i salvataggi archiviati su DVD o chiavette USB, né tanto meno preoccuparci dei driver installati sulla macchina virtuale. Inoltre, se giochiamo su più computer diversi, possiamo installare VMware Player 4.x, un programma assolutamente gratuito, e portare la nostra "macchina virtuale da gioco" sempre con noi, stipandola su una chiave USB. Certo, ne occorrerà una capiente. E il supporto dell'USB 3.0, appena aggiunto anche in VMware, sicuramente potrebbe aiutare.

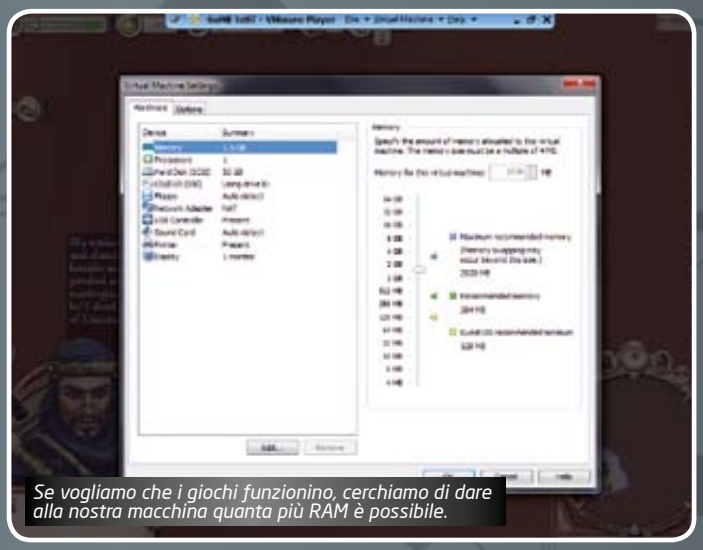
PROBLEMI NOTI

Ovviamente, chi sceglie questo tipo di soluzione deve sapere a cosa va incontro. Innanzi tutto a prestazioni che vanno dal più che sufficiente al buono, a seconda dell'età e del "peso" dei giochi che si intende eseguire. Maggiori saranno la risoluzione, il livello di effetti scenici e il dettaglio grafico, e maggiore purtroppo sarà anche il divario di frame al secondo che si potrebbero ottenere, se lo stesso software alle medesime impostazioni fosse eseguito dalla macchina "reale". Ma ipotizzando l'uso di giochi 3D un po' datati, o di giochi moderni a risoluzione e dettaglio moderati (massimo 800x600 – 1366x768 o giù di lì), dovremmo comunque ottenere un framerate decente e un'accettabile sensazione di fluidità. Poi, è giusto ricordare che le prestazioni di una macchina virtuale dipendono anche dalla configurazione dell'hardware fisico che le esegue. Ovviamente, disporre di un PC potente e moderno aiuterà moltissimo, perché sia le nuove GPU, sia le ultime CPU, sono pensate per garantire un supporto sempre migliore alle tecnologie di virtualizzazione.

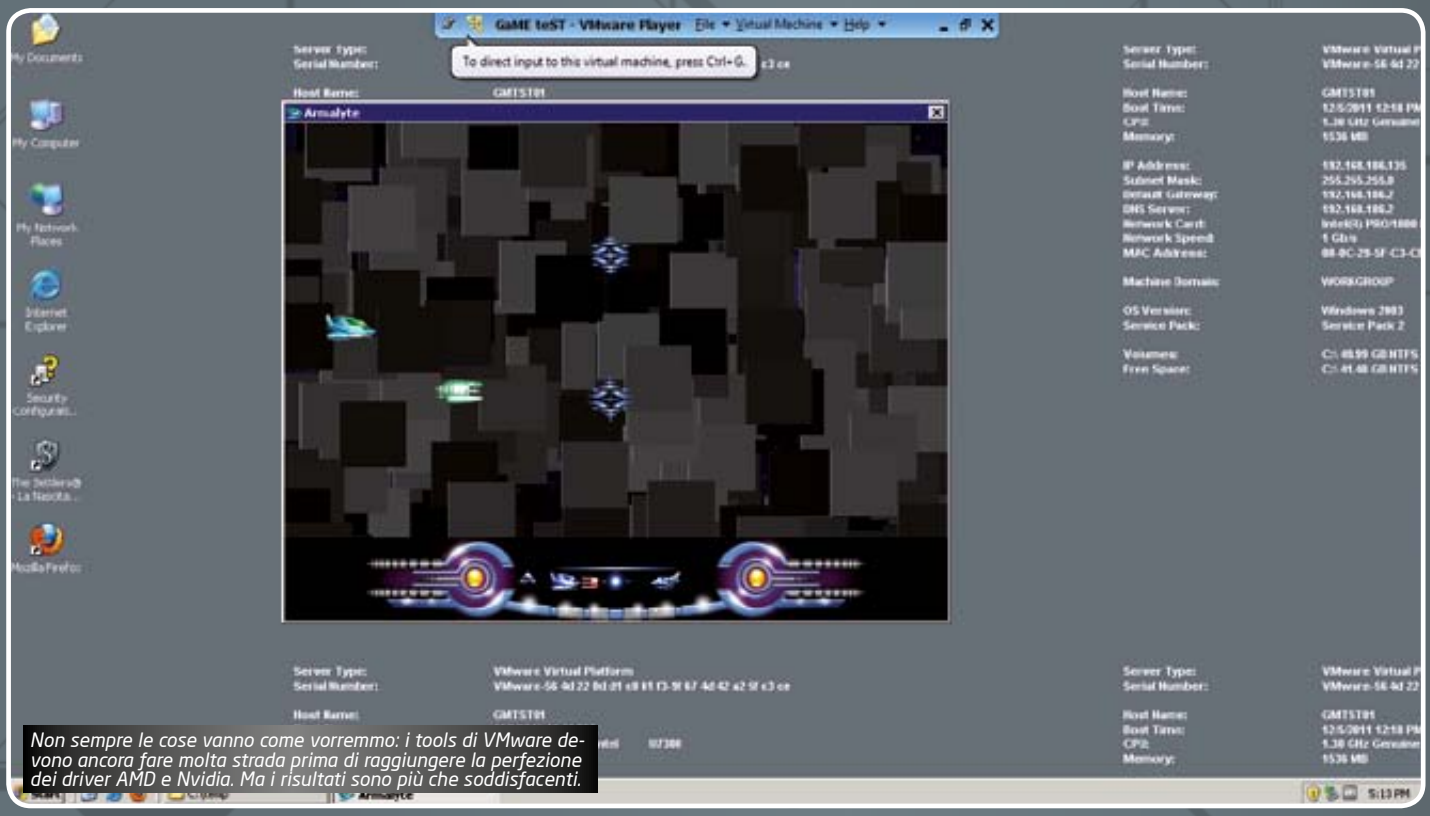
UN INDISPENSABILE REQUISITO

Il processore centrale, in particolare, deve garantire alcune estensioni all'IA x86 (e x86-64 in particolare) chiamate rispettivamente VT-x e AMD-V per i processori Intel e AMD. Se sul fronte AMD non ci dovrebbero essere mai problemi (praticamente tutte le CPU uscite dopo l'Athlon64 x2 supportano la virtualizzazione), Intel ancora oggi fa delle distinzioni, introducendo o meno il supporto a VT-x per differenziare i propri modelli. In altre parole, se dobbiamo scegliere un processore Intel per il nostro prossimo computer, e vogliamo godere di tutti i vantaggi che la virtualizzazione ci può offrire a una velocità accettabile, occorrerà accertarsi che il medesimo includa VT-x fra le sue caratteristiche. Lo si può fare, molto facilmente, proprio sul sito di Intel, www.intel.com.

Il gioco di strategia gratuito Megaglest (www.megaglest.org) funziona molto bene in una macchina virtuale.



Se vogliamo che i giochi funzionino, cerchiamo di dare alla nostra macchina quanta più RAM è possibile.



Non sempre le cose vanno come vorremmo: i tools di VMware devono ancora fare molta strada prima di raggiungere la perfezione dei driver AMD e Nvidia. Ma i risultati sono più che soddisfacenti.

La storica rivista per gli appassionati di videogiochi per PC!

ABBONATI SUBITO!

SCEGLI IL METODO PIÙ COMODO PER ABBONARTI:

•POSTA Compila, ritaglia e spedisci il coupon in busta chiusa a: Press Di - Servizio Abbonamenti - Casella Postale 97 - 25126 Brescia BS

•FAX invia il coupon al N. 030 3198412

•ONLINE sul sito www.abbonamenti.it/p5450

•TELEFONA al N. 199 111 999 Dal lunedì al venerdì dalle ore 8,30 alle ore 18,30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi: € 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore.

•SMS da inviare al N. 335 8331122 indicando nell'ordine: il codice dell'offerta 26393!Nome!Cognome!Indirizzo!Numero civico!Località!CAP!Sigla provincia!S (oppure N)!S (oppure N)! per indicare rispettivamente il consenso (Si o No) alla privacy 1 e alla privacy 2 riportate sul coupon. Non lasciare nessuno spazio dopo i punti esclamativi come nell'esempio:

26393!Gianni!Siani!Via Mondadori!1!Segrate!20090!Mi!S!S!

Entro 24 ore riceverai un SMS di conferma dal Servizio Abbonati. Il costo del messaggio inviato è pari al normale costo di un SMS.
Il pagamento dell'abbonamento è previsto in un'unica soluzione con il bollettino di conto corrente postale che ti invieremo.

1 anno - 12 numeri

39,90 € invece di 47,88 €

SCONTO 17%

ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

PREZZO BLOCCATO:
per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

TUTTI I NUMERI ASSICURATI:
se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino al raggiungimento dei numeri previsti.

RIMBORSO GARANTITO:
potrai disdire il tuo abbonamento quando vorrai, con la sicurezza di avere il rimborso dei numeri che non hai ancora ricevuto.

Informativa ex Art.13 LGS 196/2003. I suoi dati saranno trattati da Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l., nonché dalle società con essa in rapporto di controllo e collegamento ai sensi dell'art. 2359 c.c. titolari del trattamento, per dare corso alla sua richiesta di abbonamento. A tale scopo, è indispensabile il conferimento dei dati anagrafici. Inoltre previo suo consenso i suoi dati potranno essere trattati dalle Titolari per le seguenti finalità: 1) Finalità di indagini di mercato e analisi di tipo statistico anche al fine di migliorare la qualità dei servizi erogati, marketing, attività promozionali, offerte commerciali anche nell'interesse di terzi. 2) Finalità connesse alla comunicazione dei suoi dati personali a soggetti operanti nei settori editoriale, largo consumo e distribuzione, vendita a distanza, arredamento, telecomunicazioni, farmaceutico, finanziario, assicurativo, automobilistico, e ad enti pubblici ed Onlus, per propri utilizzi aventi le medesime finalità di cui al suddetto punto 1) e 2). Per tutte le finalità menzionate è necessario il suo esplicito consenso. Responsabile del trattamento è Press Di Srl – Via Cassanese 224 20090 Segrate (MI). I suoi dati saranno resi disponibili alle seguenti categorie di incaricati che li tratteranno per i suddetti fini: addetti ai customer service; addetti alle attività di marketing, addetti al confezionamento. L'elenco aggiornato delle società del gruppo Mondadori, delle altre aziende a cui saranno comunicati i suoi dati e dei responsabili potrà in qualsiasi momento essere richiesto al numero 030.319.82.81 "Customer Service". Lei può in ogni momento e gratuitamente esercitare i diritti previsti dall'articolo 7 del D.Lgs.196/03 – e cioè conoscere quali dei suoi dati vengono trattati, farli integrare, modificare o cancellare per violazione di legge, o opporsi al loro trattamento – scrivendo a Press Di Srl - Ufficio Privacy- Milano Oltre – Via Cassanese, 224 –20090 Segrate (MI).

Tagliare lungo la linea tratteggiata

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì! Mi abbono a The Games Machine

Riceverò 12 numeri a soli 39,90 euro anziché 47,88 ~~euro~~ con lo sconto del 17%

▹ Inviate The Games Machine al mio indirizzo:

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP _____ Prov. _____

Tel. _____ email _____

▹ Scelgo di pagare, in un unico versamento:

30 ☐ Con il bollettino postale che mi invierete

20 ☐ Con carta di credito: ☐ Visa ☐ American Express ☐ Diners ☐ Mastercard

Numero ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Scad. (mm/aa) ☐☐☐☐ Firma _____

Compila, ritaglia e invia questo coupon in busta chiusa a:
PRESS-DI Servizio Abbonamenti - Casella Postale 97, 25126 Brescia

Accetto di ricevere offerte promozionali e di contribuire con i miei dati a migliorare i servizi offerti (come specificato al punto 1 dell'informativa privacy): ☐ **SI** ☐ **NO**

Accetto che i miei dati vengano comunicati a soggetti terzi (come indicato al punto 2 dell'informativa privacy): ☐ **SI** ☐ **NO**

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA

396 11 020 396 01

TIME MACHINE RELOADED

A cura di: Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com)

Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi attraverso gli occhi dei protagonisti che hanno segnato un'epoca.

PETER MOLYNEUX - VERSO IL FUTURO

Terza puntata su Peter? A quanto pare, sì: lo avevamo lasciato il mese scorso assieme a un gruppo di fedeli seguaci (Mark Webley, Tim Rance e Steven Jackson), all'indomani dell'addio alla Bullfrog, oramai stretta nel pugno di Electronic Arts e ben lontana dalla utopica softco inizialmente creata assieme a Les Edgar. C'era solo un problema: il tutto si era rivelato un'azione eccessivamente affrettata. Al momento di decidere cosa fare con la loro vulcanica creatività, i quattro capirono di non aver nulla sottomano. Nessuna idea, nessuna sede dove lavorare e nessun computer: nulla di nulla. Questo fu sicuramente un motivo determinante per giustificare il significativo lasso di tempo che intercorse dalla chiusura di Dungeon Keeper all'avvento di Black & White, ovvero la bellezza di quattro anni. Ciò che però la neonata Lionhead Studios possedeva era l'impagabile e, mai come in quel particolare momento, opportuna fama di Peter: la semplice notizia che il game designer più acclamato d'Inghilterra aveva messo su uno studio nuovo di zecca fu abbastanza per prenotargli uno stand all'E3 di Atlanta. Peter si ritrovò lì, con il suo portatile dove girava un FMV di Populous e niente altro da mostrare e di cui parlare a parte le sue idee su Black & White. Accadde dunque qualcosa di particolare, prerogativa di un nome importante come il suo: l'imponente curriculum abbinato al suo carisma furono sufficienti ad ammaliare i giornalisti che si accalcavano attorno alla sua postazione, sebbene effettivamente non ci fosse nulla a disposizione. Tutto iniziò innocentemente con file di inviati accalcate ad ascoltare le idee del papà di Populous su un gioco che veniva concettualizzato in tempo reale davanti a loro. Poco dopo, il tam tam di internet alimentò un hype assolutamente fuori controllo... e tutto era partito da una semplice chiacchierata! Anteprime, siti di fan e diari spuntarono come funghi per "il nuovo gioco di Peter Molyneux", ma al suo arrivo nei negozi, durante l'estate del 2001, molti tra quelli che avevano covato una simile dedizione si sentirono traditi. Di certo non per la qualità del prodotto: vistosi bachi del day one a parte (che all'epoca cominciavano purtroppo già a diventare un'abitudine), il gioco venne oggettivamente accolto con voti molto alti, tanto da incoraggiare una versione per Dreamcast, in seguito cancellata a causa della dipartita della console, schiacciata dalla rivale PlayStation 2. Il giocatore, nei panni di un novello Dio, deve risolvere una serie di missioni attraversando un arcipelago di isole, ognuna con i suoi problemi, fino allo scontro con Nemesis, una divinità avversaria. Per raggiungere l'area successiva solitamente è necessario conquistare la fede delle popolazioni autoctone, aiutandole a prosperare o terrorizzandole a morte con interventi divini. In aiuto giunge la Creatura, un enorme animale che funge da avatar terreno della divi-

▲ *Un film pubblicato su The Movies Online permetteva di guadagnare, in base all'accoglienza, valuta virtuale con cui comprare nuovi oggetti di scena nel gioco.*

▲ *L'interfaccia ridotta all'osso di Black & White ci obbliga a tracciare simboli per usare le magie, come succedeva in Arx Fatalis o nel recente Infinity Blade per iOS.*

▲ *Black & White 2 con la sua enfasi su eserciti e battaglie venne accolto tiepidamente come un RTS bellico più che come un god game.*

nità, che può essere educata grazie a complesse routine di intelligenza artificiale scritte da Richard Evans, tanto efficaci da avergli fruttato un posto nel Guinness dei Primati. Il giocatore può portare la creatura al guinzaglio e farle vedere semplici operazioni per inculcarle nella testa cosa fare e come, ma diverse creature avranno differenti gradi di apprendimento, dipendentemente dalla razza (scelta inizialmente da un numero limitato di animali con ulteriori opzioni sbloccabili risolvendo missioni secondarie). Una tigre, per esempio, risulterà cocciuta nel replicare anche le più semplici mansioni ma picchierà duro quando arriverà il momento di menar le mani contro le titaniche bestie degli dei avversari. Eccezionale anche l'interfaccia che visualizza il mondo di gioco a tutto schermo, con le operazioni eseguibili da una semplice mano fluttuante che cambierà aspetto in seguito all'allineamento "buono" o "malvagio" della nostra divinità, o la gestione del clima, normalmente generato casualmente ma in grado di sincronizzarsi con quello della località del giocatore. I fan delusi avevano anche chiuso un occhio davanti alla fregatura delle due confezioni del gioco. In sostanza erano disponibili nei negozi una versione bianca e una nera, identiche nel contenuto ludico ma differenti nella cover. Potrebbe sembrare la ricetta per l'ennesima trappola per collezionisti, peccato che la copertina del gioco era stampata su entrambi i lati, uno con la versione nera e l'altro con quella bianca, rendendo inutile la differenziazione... No, i fan si sentivano delusi e ingannati perché l'hype era semplicemente fuori scala e per quanto buono potesse essere il gioco finito, non sarebbe mai stato all'altezza dei folli voli pindarici fantasticati a ogni intervista con Peter. In realtà, in una recente intervista pubblicata sul numero 71 della britannica Retro Gamer, egli comprende e definisce l'errore: parlando con i giornalisti bisogna porsi delle regole, la più importante delle quali è non comportarsi come un vero game designer. Ammette che è stato semplicemente se stesso durante le interviste, teorizzando quanto potrebbe essere rivoluzionario e importante inserire questa o quella caratteristica nel gioco. Un iter che si è ripetuto per anni, con la stampa specializzata che prendeva come reali caratteristiche di gameplay ciò che Peter stava solo immaginando, senza essere ovviamente nel torto. Egli ha ora (l'intervista risale al Dicembre dell'anno scorso) una regola d'oro che prevede che durante le interviste accantoni parte della sua esuberante inventività a favore di un approccio più realista, mostrando quanto sia effettivamente stato realizzato in un gioco e bollando come "esperimenti" tutte quelle teorie su quello che si potrebbe eventualmente implementare. Un'onesta analisi interiore che però dovrà dare i suoi frutti per controbilanciare la brutta fama accumulata da alcuni giochi di Lionhead, come Fable (2003) ad esempio, inizialmente chiamato Project Ego e sviluppato da Big Blue Box, uno studio satellite della softco dalla testa di leone. Un espediente utilizzato anche con la Black & White Studios per creare B&W: Creature Isle (2002), un data disk completamente incentrato sulle creature che ora possono avere cuccioli, accompagnato da una AI ancora più raffinata, e il seguito ufficiale B&W2 (2005). Tornando a Fable, venne presentato inizialmente come il bildungsreise (un viaggio educativo) dell'eroe di Oakvale, dall'infanzia all'età adulta con una libertà d'azione impensabile e infinite scelte a disposizione, come la possibilità di avere figli, con un decisivo impatto sull'esperienza di gioco. Tante belle parole: l'infanzia a conti fatti è un misero capitolo introduttivo e il mondo di gioco risulta rigidamente guidato nell'esplorazione da inspiegabili staccionate invalicabili. Numerose caratteristiche, inoltre, vennero tagliate, come i sopracitati eredi. Alla fine si tratta di un RPG arcade molto semplice e discretamente giocabile nonostante la difficoltà ridicola e l'opinabile humor di fondo a base di... rumori corporali e galline da prendere a calci nel deretano. Pubblicato originariamente su Xbox con tanto di espansione (The Lost Levels), vide la luce un paio di anni dopo su PC. Ha all'attivo due seguiti purtroppo ancora macchiati di una fastidiosa semplicità che li ha resi trascurabili agli occhi degli appassionati di giochi di ruolo più dedicati. Andò meglio con The Movies (2005), un brillante manageriale con cui condurre la propria casa cinematografica dal bianco e nero dei fratelli Lumière agli effetti speciali delle pellicole odierne. Se la corsa all'Oscar tra tecnologie da sviluppare, studios da edificare e gestire e capricciose star da accontentare risulta una missione troppo onerosa, è possibile sbizzarrirsi senza limiti nella modalità sandbox, utile per creare i propri capolavori. Lionhead Studios ospitò sul sito The Movies Online, fino al 2008, le opere di aspiranti registi, ricevendo oltre due milioni di visitatori, un significativo successo nonostante le vendite del gioco non particolarmente esaltanti che spinsero alla cancellazione delle versioni per console e alla limitata commercializzazione dell'espansione Stunts and Effects l'anno dopo. L'add on in questione introduceva nuovi set, oggetti e la possibilità di utilizzare stuntman per tenere al sicuro le star, oltre a una nuova telecamera dinamica, liberamente posizionabile dal giocatore. Nella versione Mac, inoltre, era consentito l'utilizzo di colonne sonore importate da iTunes e l'esportazione di filmati ad alta definizione per iPod. Ok, e poi? Semplice, Peter è diventato direttore creativo presso Microsoft Games Studios, occupandosi allo stesso tempo di Lionhead: un compito che non fa altro che elettrizzare oggi come ieri la sua voglia di creare. E che ha il plus di permettergli di relazionarsi con altri brillanti studi interni del colosso di Redmond, tra i quali è doveroso citare RARE. Nel calderone del prossimo futuro, Peter ha infilato Fable: The Journey, un nuovo capitolo della serie, solo in prima persona, sviluppato per Kinect e affiancato da una rivoluzionaria "AI emozionale" in grado di interpretare parole e gesti del giocatore comportandosi di conseguenza.

▲ *Compiere cattive azioni in Fable renderà l'aspetto del nostro alter ego sempre più sinistro.*

▲ *La presentazione di Fable: The Journey all'ultimo E3 è stata fuorviante: ci si aspettava un semplice rail game, ma Peter ha smentito tutto.*

REPLAY

A cura di: Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@sprea.it)

Gli appassionati di retrogaming apprezzeranno visceralmente una nuova opzione aggiunta sul MAME da qualche mese, che consente la simulazione su TV ad alta definizione di effetti identici a quelli delle controparti da sala: ne parliamo in sede di focus. Le recensioni sono dedicate invece al Commodore 64, che da qualche tempo mancava dalle nostre pagine. Buona lettura!

FOCUS: MAME E TV FULL HD

Gli amanti del retrogaming spesso inseguono, nella riproposizione di un gioco, il recupero delle sensazioni che il gioco stesso dava loro, 20 o 30 anni prima, quando si impegnavano in massacranti sessioni ludiche al bar o in sala. È inutile sottolineare come, di fronte a un approccio di questo tipo, anche la possibilità di riassaporare caratteristiche grafiche legate a errori o imperfezioni, che contraddistinguevano però il titolo originale, diventi importante.

Da qualche mese il Mame viene incontro a chiunque abbia questo tipo di esigenza grazie all'HLSL, uno speciale linguaggio di programmazione ad alto livello integrato nella release 0.142u4 del software e solo in quella: pertanto se vorrete riprodurre gli effetti che descriveremo di seguito dovrete reperire la versione in questione, distribuita a metà Aprile del 2011.

L'HLSL opera interamente interfacciandosi con la scheda grafica: i requisiti hardware per attivare quindi i vari filtri saranno un po' più esosi del solito. Sarà necessario dotarsi di una videocard che supporti almeno lo shader model 3.0 e ovviamente che sia munita di un'uscita TV compatibile con il vostro apparecchio. Ricordate inoltre che alcune delle feature che possono essere selezionate sono davvero molto pesanti in termini di destinazione di risorse: se avete esigenze particolari e non volete vedere il gioco scattare sarà necessaria di conseguenza una scheda video prodotta negli ultimi mesi.

A questo punto dovrete configurare l'emulatore in maniera acconcia: esiste un'ottima guida per farlo sul forum di Mameitalia, storica risorsa nostrana dedicata allo stesso Mame, che potete recuperare a questo indirizzo: www.mameitalia.net/index.php?showtopic=14189&hl=hlsl.

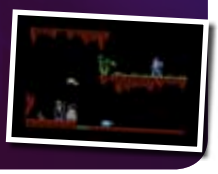
I risultati sono sorprendenti: la foto qui sotto non rende piena giustizia, anche per le ridotte dimensioni, ma vi assicuro che, soprattutto nei picchiaduro anni '80/inizio '90 come Golden Axe, Rastan o Final Fight è possibile assistere alla "ricomparsa" di tutti quei difetti visivi che contraddistinguevano all'epoca i nostri beat'em up preferiti. Parlo, nello specifico, dell'effetto scanlines, immancabile sui monitor a tubo catodico, di varie glitches grafiche, della classica sfocatura e dell'ancor più classico "effetto cuscino", che deforma l'immagine stringendola al centro e allargandola alle estremità superiori e inferiori.

Ovviamente questa spasmodica ricerca dell'errore, e il visibilio che provoca la constatazione della presenza dello stesso, potrà essere poco comprensibile per più di un videogiocatore: ma per chi, come me, ha passato ore e ore al bar nell'epoca d'oro dei game arcade, gli esiti ottenibili tramite il corretto utilizzo dell'HLSL saranno stupefacenti e decisamente soddisfacenti.

Camelot Warriors

Software House: **Mastertronic**
Sistema: **Commodore 64**
Emulatore: **Ccs64, Vice**
Anno: **1986**

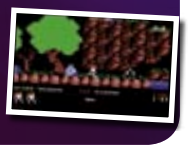
Un paladino in un mondo popolato da esseri magici, mostruosi e ostili; uno stregone in grado di creare e controllare tutto questo, di usare i suoi poteri per ostacolarci e tentare di costringerci a una prematura dipartita; una non meglio identificata principessa da salvare, anche se, fin dall'inizio, la trama del titolo non è molto chiara su quali siano i nostri reali obiettivi. Tutto questo è Camelot Warriors, un platform game con elementi fantasy che trascina il giocatore in una serie di ambientazioni di ispirazione medioevale e arturiana, in cui è necessario sconfiggere nemici e recuperare oggetti per proseguire nella nostra missione. I nostri antagonisti potranno essere debellati tramite un unico e roteante colpo di spada: ma, esattamente come loro, anche noi perderemo una delle nostre preziose vite se semplicemente verremo sfiorati da un avversario. Questa impostazione rende decisamente ostico portare a termine il gioco, anche se lo stesso non è particolarmente lungo, e una volta presa la mano si può completare in tempi piuttosto ristretti. Camelot Warriors è un prodotto difficile da giudicare: è spartano, contraddistinto da una grafica semplice e non particolarmente colorata, da una struttura poco profonda e a tratti irritante, nonché da un sonoro stridente e scarsamente curato. Eppure, nonostante questo, risulta inspiegabilmente divertente e coinvolgente, tanto da costringere il malcapitato di turno a intense sessioni di gioco che dureranno fino al raggiungimento dell'epilogo, che nasconde perfino una sorpresa...



Dragon's Kingdom

Software House: **Genias**
Sistema: **Commodore 64**
Emulatore: **Ccs64, Vice**
Anno: **1990**

All'inizio degli anni '90 trovare un gioco completamente sviluppato in Italia non era impresa facile. Genias fu una delle prime software house nostrane a scardinare questa tradizione sfavorevole, producendo diversi titoli degni di considerazione, come quello che stiamo analizzando: di innovativo in realtà non aveva nulla, ma era capace di riproporre, con interessanti modifiche, il concept di un grande classico di metà anni '80, Ghosts'n'Goblins. In Dragon's Kingdom infatti ci troviamo a vestire i panni di un coraggioso cavaliere, che, privo di armatura ma vestito solo di un perizoma, deve attraversare una serie di scenari a scorrimento orizzontale evitando di essere eliminato dai nemici di turno. Ovviamente lo scopo è debellare il tremendo boss finale: già solo raggiungerlo si rivelerà però un'impresa tutt'altro che semplice, visto che basta un semplice contatto (e non due come in GNG) per morire. Inoltre, ancora una volta contrariamente a quanto accade nel capolavoro di Capcom, è impossibile inginocchiarsi per evitare i colpi. Paradossalmente quelli che sembrano limiti diventano i punti di forza del titolo: per procedere lungo il nostro percorso saremo costretti a un approccio molto tattico, elemento questo che aumenta esponenzialmente la profondità della nostra avventura. Se il genere non vi ha ancora stancato e le caratteristiche tecniche nella media, ma non certo eccelse, non vi spaventano, DK si rivelerà un buon passatempo, in grado di garantire ore di sano divertimento.



Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di THE GAMES machine

All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati **QR**, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi. Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **THE GAMES MACHINE**

1 Scaricare e installare il programma gratuito i-nigma

La procedura deve essere effettuata solo la prima volta.
Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura.
Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone dotati di fotocamera e connessione a Internet. Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

Inquadrare e scattare

Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet.**

CONSOLEMANIA CORNER

A cura di ToSo, Kikko e TMB

Questo ConsoleMania Corner trabocca di amore Nintendo come poche altre volte nel corso della sua storia. Però, se un colosso decide di buttare fuori – praticamente in contemporanea – capolavori come Mario Kart 7, The Legend of Zelda: Skyward Sword e Super Mario 3D Land, non è mica colpa nostra...

RAYMAN ORIGINS

GLOBALE 93

XBOX 360 PS3

Quell'Origins non è messo lì per caso, ma assume un senso compiuto già dopo trenta minuti di gioco, quando ci si accorge che lo spirito del Rayman che fu (la melanzana pre-conigli, per intenderci) è ritornato nella sua prepotente essenza da platform duro e crudo. Roba d'altri tempi, insomma, ma con tanta modernità dentro, soprattutto nel comparto tecnico, che porta il 2D a un nuovo metro di paragone per tutti quelli che verranno dopo.
È un vero tuffo nel passato quello proposto da Rayman Origins, che richiede tempismo e velocità d'esecuzione non solo se si vuole arrivare con successo in fondo all'avventura, ma soprattutto qualora si decida di ripulire la totalità degli scenari da tutte quelle belle cose extra che restano nascoste negli spazi più infognati e difficilmente raggiungibili. Sotto questo profilo (e non solo), il level design è ispiratissimo, coinvolgente e ricco di soluzioni mai banali, che costringono a tentare approcci diversi a seconda che si giochi da soli piuttosto che assieme ad altre tre persone.
Rayman Origins offre uno splendido co-op fino a quattro giocatori, purtroppo limitato a un uso locale: niente Live e niente PSN. I motivi di questa scelta non ci sono noti, ma siamo certi che questo possa essere considerato l'unico vero difetto di un titolo che è in grado di fare la felicità di tutti coloro che hanno passato gli ultimi anni ad attendere un platform come quelli che si programmavano una volta.
Un Michel Ancel così ispirato non capita tutti i giorni: se ancora non ne avete approfittato, fatelo subito e non ve ne pentirete. **Kikko**

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Lasciate perdere quello che vi raccontano Robin Williams e la graziosissima figlia Zelda negli spot pubblicitari: Skyward Sword è – caso più unico che raro – molto, molto meglio di quanto la réclame riesca a trasmettere nella sua sontuosità. Non so se siamo di fronte al canto del cigno di una console che ha già dato molto di più di quanto sia riuscita a fare quella che l'ha preceduta, ma difficilmente Nintendo riuscirà a partorire un altro capolavoro come questo prima di lanciare sul mercato il prossimo Wii U. Non è certo il trasporto e l'emozione del momento che mi fa innalzare Skyward Sword a miglior esponente della saga, bensì l'alchimia perfetta che mescola sapientemente le colonne portanti della serie con alcune importanti novità che – ben lungi dallo stravolgerne la struttura – condiscono come mai prima un'esperienza di gioco già esaltante di per sé.
A voler ben vedere, se si esclude l'aggiunta di qualche accessorio (come il Maggiolino Volante), l'elemento di discontinuità è rappresentato dall'assenza di veri e propri dungeon come siamo stati abituati a vedere nei precedenti Zelda. Intendiamoci: esistono ancora, ma non sono più luoghi "satellite" ben distinti dal resto del mondo e "vivono" in modo integrato nella mappa, sfumando i confini e regalando al giocatore una gradevole sensazione di continuità. Questa soluzione, coadiuvata da una direzione artistica sublime e da una storia raccontata in modo delicato e "fiabesco", trasforma Skyward Sword in un'esperienza assolutamente imperdibile non solo per gli amanti di Nintendo e della serie Zelda, ma anche per tutti coloro che posseggono un Wii da troppo tempo inutilizzato. **Kikko**

GLOBALE 97

Wii

SUPER MARIO 3D LAND

GLOBALE 95

NINTENDO 3DS

Che questo sia stato un autunno eccezionale per Nintendo è evidente non solo per il fatto che tre giochi su quattro di questo Consolemania sono dedicati alla casa giapponese per eccellenza (non me ne vogliano Sony e il "fanboy" Mirko Marangon), ma anche per il calibro delle produzioni qui rappresentate. Come non esaltarsi, ad esempio, di fronte al primo Super Mario per 3DS che fa da vera e propria killer application per il nuovo portatile a due schermi? Come non lasciarsi trasportare dalla gioia "salterina" dell'idraulico italiano per eccellenza, affrontando i coloratissimi livelli platform che si susseguono senza soluzione di continuità, lungo otto splendidi mondi? Certo, qualcuno potrebbe anche ribattere che – alla fine della fiera – si tratta più o meno della solita minestra, ma sarebbe un'ingiustizia non riconoscere a Super Mario 3D Land il pregio di un level deisgn fuori parametro e il ripetersi continuo di trovate per lo più irresistibili, anche se alcune delle quali (come, ad esempio, la tuta "Tanuki", che trasforma Mario in un baffuto procione) sono mutuate dagli episodi precedenti. E, naturalmente, non aspettatevi una passeggiata di salute, visto che al solito i livelli sono stracolmi di segreti, medaglie d'oro nascoste, scorciatoie e chi più ne ha più ne metta. Insomma... il miglior regalo che potreste farvi per vivere ludicamente la gioia del Natale.

Peraltro, non è che se ci giocate in primavera Super Mario 3D Land diventi improvvisamente brutto, neh... **Kikko**

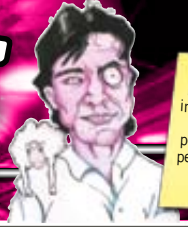
MARIO KART 7

GLOBALE 92

NINTENDO 3DS

Come da tradizione, ogni piattaforma Nintendo ha uno, e un solo Mario Kart. Al 3DS è toccato Mario Kart 7, vero e proprio successore di quello per DS uscito nel 2006, piuttosto che di quello per Nintendo Wii da cui, comunque, riprende alcuni concetti.
E, sempre come da tradizione, ogni nuovo episodio aggiunge e toglie, lima senza stravolgere, introduce senza spaesare. Tre le principali novità. La prima: il kart può essere personalizzato nelle performance acquistando diverse componenti e sfruttando le monete che si trovano un po' ovunque in giro per i circuiti. La seconda: alcuni tratti possono essere percorsi sott'acqua, con tutto quello che ne comporta in fatto di fisica dei liquidi, limitatamente al gameplay "ignorante" (nell'accezione positivissima del termine!) di un qualsiasi Mario Kart a caso.

La terza: i salti segnalati da un acceleratore azzurro aprono un deltaplano con il quale planare per brevi tratti e studiare la situazione da una posizione elevata, e quindi privilegiata. Ci sarebbe anche da parlare della possibilità (a mio avviso pressoché inutile) di utilizzare per la prima volta una visuale interna al kart e condurre il mezzo sfruttando i sensori di movimento del 3DS (inclinando a destra e a sinistra la console), ma si tratta di un aspetto secondario e tutto sommato prescindibile. Mario Kart 7 – poteva essere altrimenti? - è un titolo che dà il meglio di sé in ambiente multiplayer, e quindi ben venga la possibilità di cimentarsi in gare di ogni tipo via W-Fi Connection.
La spiccata tendenza al multi ha fatto sì che gli sviluppatori si "dimenticassero" di partorire tutte quelle meravigliose missioni per giocatore singolo che tanto mi hanno divertito in Mario Kart DS: un vero peccato. **Kikko**



PARENTAL ADVISORY
Le pratiche descritte in questo articolo sono frutto di fantasia, potenzialmente lesive per il vostro computer. Non tentate di riprodurle.

Quando il computer è troppo impegnato, è meglio portarlo a... LA SPA DEL PASTORE

Noi Bovas dovremmo saperlo ormai. In fondo conosciamo il nostro caro amico pecoraio da almeno venticinque anni, quindi dovremmo stare ben attenti ai suoi silenzi. Percepirli. Comprenderli. Immaginare che rappresentano soltanto la quiete prima della tempesta. Così fu. Così è stato. Anche stavolta. Era da un po' di tempo che il Pastore non ci ammorbava con una delle sue bislacche idee, forse perché (come avete letto di recente) era impegnato in un trasloco e, soprattutto, a forzare la serratura che sua moglie ha fatto installare di nascosto nella nuova abitazione. Ma alla fine è successo. Il telefono ha suonato e, dall'altra parte della cornetta, una voce biascicante ha cominciato a illustrarci i dettagli di un nuovo, fantasmagorico progetto "per fare soooooldiii", per dirla come lui. Ma non indugiamo oltre, lasciamo che sia lui stesso medesimo, come nella migliore tradizione bovabytitiana, a rendervi tutti partecipi dell'ennesima foll... attività destinata al fall... al successo.

DOVEROSA PREMEEESSAAAA

Salve a tutti. È scientificamente dimostrato che, ogni giorno, i computer affrontano miliardi di calcoli al secondo (eh sai com'è Pastore, li hanno inventati per quello... ndP), una mole di lavoro stressante che metterebbe alla corda chiunque, anche un gigante come Ercole, quindi figuriamoci un piccolo, gracile, microscopico pezzettino di silicio grande 300 millimetri quadrati o poco più! Insomma amici lettori che mi state leggendo in questo momento, cercate di prenderne coscienza: i vostri computer si staaaancanoooo! E allora io, che molto modestamente di computer me ne intendo, ho deciso di offrire loro un percorso rilassante in un ambiente pensato apposta per loro. Ho infatti deciso di aprire il mio primo Centro Di Recupero e di Rilassamento per Computer In Preda Allo Stress, in altre parole una SPA specializzata in apparecchiature informatiche. Il percorso dura poco meno di due ore ma, una volta concluso, il vostro computer non sarà (mai) più lo steeeessoooooo! Ecco infatti quali trattamenti riserveremo al vostro hardware nel mio primo Centro Di Recupero e di Rilassamento per Computer In Preda Allo Stress, in attesa di aprire anche il secondo, il terzo e il quarto con i guadagni del primo (scusa Pastore, ma perché solo quattro? NdBovas) (Perché negli affari è sempre meglio essere prudeeentiii ndPastore).

VASCA DI RAFFREDDAMENTO

Lasciate che il vostro computer, TUTTO il vostro computer in ogni sua parte, provi l'ebbrezza rilassante della dissipazione. Il trattamento prevede che venga rimossa ogni ventola dal PC: quella del processore, quella della scheda video – con tutto il blocco metallico del dissipatore – e pure quelle che ricoprono il chipset della scheda madre. Quindi, il PC viene immerso in una vaschetta piena di gel non conduttivo refrigerante e avviato. Al termine della fase di boot verranno lanciati dei benchmark allo scopo di stressare la CPU e, nel frattempo, un gruppo di danzatrici hawaiane provvederà a rinfrescare il gel sventolando delle enormi foglie tipiche del loro paese d'origine. Mentre ciò avviene, un tappeto di pistoncini posizionato sotto la vaschetta emanerà delle vibrazioni capaci di generare un effetto idromassaggio con il gel (Pastore! Quel gel costa più di cento euro al litro! Come puoi permettertelo? NdBovas) (ziiittiii, infatti al posto del gel uso del volgare olio di olivaaaaa. Quando le CPU si riscaldano al punto giustooo, ci friggo delle gustosissima patatine. Poi le vendo. Non avete idea di quanto siano buoooooneeeee! NdPastore) (SBONK! NdBovas).

DOCCIA NORVEGESE ALL'AZOTO LIQUIDO

Anche in questo caso, il vostro computer dovrà essere completamente nuuuudoooo (niente dissipatore sul processore centrale, e case aperto). Verrà comodamente adagiato su un nastro trasportatore che porterà la CPU in prossimità di un doccino, dai cui ugelli coleranno gocce di azoto liquido a intervalli regolari capaci di regalarle (beh, si fa per dire: il trattamento costa mille euroooo) piacevoli, refrigeranti emozioooniii. Come se fossero tanti urletti di piacere, la CPU toccherà frequenze inaudite per qualche secondo, per poi tornare alla sua velocità standard. Insomma, un modo ec-

cellente per esercitare le funzionalità Turbo delle più recenti CPU di AMD e Inteeeeel. Beeelloooo!!!

SAUNA OVERBURN

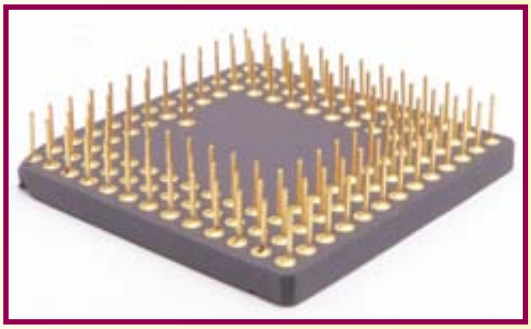
Dopo il ghiaccio secco non c'è niente di meglio che un tuffo nel calore più rovente per temprare i transistor della vostra CPU (o più verosimilmente per bruciarli ndBovas). Nel reparto sauna, il processore centrale verrà portato al 100% di utilizzo tramite un'applicazione fortemente parallelizzata, senza usare dissipatori ma anzi appoggiandoci sopra un bel ferro da stiro super-caldissimo. Il trattamento dura pochi secondi, il tanto che basta a far sudare la CPU, e sarà ripetuto per cinque-dieci volte (a seconda degli euro che pagaaaateeee) con intermezzi di doccia norvegese all'azoto liquido. Al termine dell'operazione (se sopravviverà ndBovas), il computer sarà pronto per le prossime coccole del nostro centro, ovvero il...

BAGNO TURCO NEI VAPORI DI ACIDO

Qual è il maggiore pericolo che può correre una scheda madre? (finire nelle tue mani? NdBovas) (nooo, quello è solo il secondo in classiiiificaaaa ndPastore) Ovviamente che la batteria si scarichi, che venga dimenticata lì per anni, e che poi cominci a perdere acidi da tutte le paaaaartiiii! (Pastore, saranno anni ormai che inconvenienti del genere non succedono più! NdBovas) (Al mio vecchio Amiga 2000 è succeeeessoooo ndPastore) (Sì, vabbè... ndP). Comunque sia, onde prevenire che la batteria perda degli acidi e corroda le piste della scheda madre, non c'è niente di meglio che abituare la scheda stessa ad avere a che fare con gli stessi aciiidiii. Per cui, durante questo trattamento, la scheda madre verrà messa in una camera stagna satura dei vapori di acido di batterie esaaaausteeeee (ehi, ragazzi, vi sembrerà incredibile, ma qualcuno ha appena rubato la batteria della mia auto! NdP), e sarà abbandonata lì per almeno quattro oreeee (scusa, ma all'inizio non dicevi che l'intero trattamento durava un'ora, un'ora e mezza? NdD) (lo sapeeeteee, la matematica non è mai stata il mio foooorteeeee. Soprattutto quando si devono fare conti con il sistema sessagesimaaaaaleeee ndPastore) (o con qualunque cosa che abbia la parola 'sesso' all'interno... ndP).

MASSAGGIO RILASSANTE AI PIEDINI DEI CHIP

Al termine di tutti i trattamenti, non c'è niente di meglio di un bel massaaaaaggioooooo. Per questo motivo, tutti gli integrati verranno rimossi dalla scheda madre, messi in posizione supinaaaa, e un esercito di massaggiatrici thailandesi provvederà a massaggiare i loro piedini, facendo la massima attenzione affinché non si speeeeezzinoooo (e se uno dovesse spezzarsi? NdBovas) (beh, che problema c'è? Se stacchi una zampetta un millepiedi, cammina lo steeessooo, per cui cosa volete che succeda a un chip, che non deve neppure camminaaaareeee? NdPastore) (e meno male che eri un esperto di computer, tu... ndBovas).



TGM MAIL

A cura di: Massimo Svanoni xam@sprea.it

PROSOPOPEA - 5 DICEMBRE 2011

[La costruzione di un'azione]

Lasciate che stenda un'apologia. Voglio parlarvi non tanto dell'ultima edizione di un ben noto gioco di calcio, quanto piuttosto di una delle sue modalità.
Sì, cari amici, l'abolizione degli automatismi che va a braccetto con l'All Manual è l'equivalente della Terra che prende a essere tonda, da piatta che era. Con buona pace della difesa tattica, è questa la vera rivoluzione.
Badate, non mi sto vincolando all'ultima release, so bene che la cosa non è nata ieri. So altrettanto bene che la modalità è diventata via via più giocabile, sino a (mi autocito) diventare un mestiere.
Mentre per qualche ragione mi salta in mente il classico meccanismo dei dialoghi proprio delle avventure grafiche (clicca su una frase, leggi, aspetta, clicca sulla successiva -> senso del giocare = 0), sono qui a raccontarvi che il fulcro di questa rivoluzione sta nel dosaggio dei passaggi, corti o lunghi che siano.
La costruzione di un'azione non è più la scelta discreta di una serie di direzioni, condita da qualche dribbling che spezza la monotonia; ogni singolo passaggio, ogni singola scelta, è un atto continuo (nei limiti di una simulazione), in cui occorre calibrare con attenzione direzione e potenza.
Così come avevo applaudito la comparsa del concetto di passaggio filtrante ai tempi che furono, ora arrivo ad abolirlo e a convincermi che indovinare un assist costruito totalmente con la propria tecnica sia infinitamente più divertente.
Sarò chiaro: le prime partite saranno un disastro, con una percentuale di passaggi fuori misura che ha dell'inverosimile, anche nei movimenti banali. Ma è proprio lì, è proprio nella riconquista della padronanza del gioco, azione dopo azione, meccanismo dopo meccanismo, che questa nuova modalità acquisisce spessore.
Non solo. Giunti a un livello di controllo di un certo genere, vi accorgerete di quanto sia prezioso l'errore: il mancato controllo, l'assist mal calibrato o l'errore di posizionamento che vi farà perdere il pallone mentre sarete sbilanciati in avanti, contribuiranno a creare la sensazione di una partita reale, di una simulazione in cui il dettaglio è importante (del resto, il dettaglio è divino)(ma non era il diavolo che si nascondeva nei dettagli? ndTMB).
Se mi date retta, se provate a passare a questa nuova filosofia del calcio digitale, vi renderete conto di essere entrati in una nuova era; vi renderete conto che prima stavate solamente giocando a una versione avanzata del caro vecchio flipper.
Massimo Svanoni

LA LEGGE DEL DIVERTIMENTO

Fui barbaro, cimmero e anche ladro. Entrai nel nuovo mondo Sangue e Gloria ma vidi solo sangue.
Un ambiente inospitale mi attendeva, dove la legge del più forte e del più crudele vigeva incontrastata. Fui costretto ad aggirarmi per le lande, inosservato, tenendomi sempre al riparo nelle ombre.
Nessuno ti affrontava a viso aperto ma solo di nascosto aspettando il momento giusto, preferibilmente ferito da uno scontro precedente o fermo da qualche secondo per riordinare le idee sul da farsi. Il vivere era centrato sull'assassinare gli altri. Se avvicinavo un mercante per scambiare le merci faticosamente racimolate un gruppo di vigliacchi appariva dal nulla e tentava di uccidermi. Trovai qualche rara collaborazione ma la maggior parte dei viventi si aggirava furtiva e paurosa. Odio misto a un forte desiderio di vendetta crescevano dentro di me, portandomi a sporcare le mani nello stesso modo.
Molto presto mi resi conto che non ne valeva la pena. E così volli capire. Iniziai a discutere con altri.
Si autodefinivano hardcore affermando che le regole permettevano un siffatto comportamento ma nulla seppero replicare quando risposi che la via facile la seguono i novizi e non gli hardcore, per definizione.
Purtroppo le parole da sole non cambiarono lo stato delle cose; servono a razionalizzare, a prendere coscienza.
Potei notare che altri, una minima parte, avevano la mia stessa visione etica.
E fu allora che iniziai a cercare una gilda con un codice d'onore (con uno statuto deontologico).
Tra i vari disprezzi qualcuno mi suggerì di chiedere agli Elite.
Fu così che contattai il capo gilda, Doombringer, un polacco di 34 anni che aveva le idee piuttosto chiare su ciò che stava facendo e a cui esposi il mio pensiero.
Lucidamente mi rispose "impara questo: tu non stai vivendo in un mondo di fiabe. Tristemente, la maggioranza delle persone agirebbe nel modo peggiore se le fosse data la possibilità. Il mondo in cui viviamo non è un luogo caldo e rosa."
"Qui, mi comporto come se fossi in un mondo selvaggio. Spesso nascosto, guardo gli altri giocatori presenti. Durante l'esplorazione osservo le tracce di attività di qualcun altro: corpi, sacchi, borse; continuamente conscio di quanto accade intorno, costantemente vigile". In seguito il discorso deviò sulla propria gilda e su ciò che stava attuando, seppur in modo abbozzato.
"Per mezzo di precise dichiarazioni e un'organizzazione di un certo tipo, presumo che solo le persone 'speciali' saranno spinte a partecipare. Poi, guidandoli e agendo in un modo preciso, accadrà che alcuni lascino, quindi, non tutti parteciperanno. Con questo procedimento riuniamo da ogni parte le migliori, socievoli, generose ed onorabili persone. Ciò permetterà di ottenere un'esperienza superiore e migliore rispetto al rincorrere dei poveracci in bande composte da 5-6 ritardati." Per me iniziò una nuova appartenenza, una nuova missione. Tutti cerchiamo il nostro posto e ruolo nel mondo, il non trovarlo ci porta a vagare come anime in pena. L'inserimento in un'organizzazione aperta ma regolamentata da una morale condivisa e supportata dai membri permette alla persona uno sviluppo completo della propria personalità e una crescita personale. Peccato sia solo un gioco... o forse no?

Grazie
Gabriele

Lo sostengo da tempo: (nel videogioco) una morale è necessaria. A maggior ragione se si sta parlando di un titolo dotato di ampie libertà come Age of Conan.
Più tardi, in questa TGM Mail, parleremo di Skyrim. Vale per lui il discorso che facemmo su Oblivion e ancora prima su Morrowind: è necessario crederci, è necessario stendere una linea di condotta, assegnare al proprio personaggio delle regole al di

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

TGM BAZAR:

forum.tgmonline.it/forumdisplay.php?263-TGM-Bazar (oppure tinyurl.com/tgmbazar) Mercatini di Natale online! Solo per il nostro affezionato pubblico

TGM MAIL:

Non c'è niente di meglio di una form che funzioni. Accontattateci: www.tgmonline.it/contact e TGM Mail o, se proprio avete le dita grasse, scrivetemi a xam@sprea.it con subject [TGM Mail].

IL BLOG:

Più che linkarvi il ben noto www.tgmonline.it/, qui dovrei parlarvi della neotata appplicazione Facebook: http://apps.facebook.com/thegamesmachine/. Qualcosa che monopolizzerà completamente la vostra attenzione sul re dei social network.

LA REDA:

Mi dicono che i redattori tutti hanno sempre le orecchie tese all'ascolto: urlate forte su redazione@tgmonline.it.

SI AUTODEFINIVANO HARDCORE AFFERMANDO CHE LE REGOLE PERMETTEVANO UN SIFFATTO COMPORTAMENTO MA NULLA SEPPERO REPLICARE QUANDO RISPOSI CHE LA VIA FACILE LA SEGUONO I NOVIZI E NON GLI HARDCORE, PER DEFINIZIONE
GABRIELE

SOTTO L'ULTIMO SISTEMA OPERATIVO DI MICROSOFT, BIOSHOCK È MUTO COME UN SIMULATORE DI CAMERA MORTUARIA
AZATOTH

sopra della struttura di gioco. Pena la terribile sindrome del "faccio quel che posso fare" (e poi non mi diverto più). Mi dicono sia molto forte in quest'ultimo caso.
Ma mi riservo di dire meglio la mia quando ci avrò messo le zampe sopra per bene.

IL PIACERE DEL GIOCO (SU PC)

Ciao, Xam, per una serie di motivi non ho potuto giocare il primo BioShock e, complice una boxed sola soletta in offerta, ho deciso di ovviare a questa mancanza. Tutto felice lo installo, patchandolo all'ultima versione da bravo giocatore ed eccitato lo lancio... ma, dopo pochi secondi, capisco che lo scopo del gioco è sconfiggere il cattivone finale, in questo caso Windows 7!
Eh già, sotto l'ultimo sistema operativo di Microsoft, BioShock è muto come un simulatore di camera mortuaria: tuttavia non mi arrendo e provo ad impostare la compatibilità con XP: niente, il gioco si blocca anche durante l'avvio. A questo punto faccio una ricerca in rete e scopro di non essere il solo ad avere avuto questo problema: fortunatamente ci sono diverse soluzioni per aggirarlo. Ovviamente, in due ore di tentativi, non me ne funziona neanche una, ma quando sto per arrendermi mi viene un'idea: cosa succederà a installarlo senza patch? Detto fatto, lo lancio, si blocca, lo rilancio e, dopo un altro magheggio (attivo il supporto Eax anche se in teoria non ce l'ho), finalmente riesco ad esplorare Rapture con l'audio funzionante. Il bello è che sono stato fortunato ad avere l'edizione scatolata, dato che se lo prendevo su Steam (la cui edizione è aggiornata all'ultima patch), questo giochetto non potevo farlo e avrei insegnato qualche nuova maledizione alle mummie egiziane.
Una cosa è certa: i videogiochi sviluppano la creatività, specialmente quando si tratta di farli funzionare. Quindi maestre lasciate perdere gli esercizi a base di anagrammi (che tanto li risolvono usando Google) e fate installare i videogiochi ai vostri alunni: in futuro loro vi ringrazieranno, ma i rispettivi genitori e catechisti no.
Buon retrogaming, e stasera controllate che non ci sia una patch sotto al letto.

Azatoth

Ti porterei l'esempio dei draghi che volano al contrario, ma sto già monopolizzando questa edizione di TGM Mail con lo stesso titolo e direi che non è il caso di rilanciare anche qui.
A ogni buon conto hai detto il vero: il divertimento sta prima di tutto nel farlo partire, nell'ottimizzare il frame rate e infine nel migliorare l'impatto estetico.
È questo il valore aggiunto del caro vecchio PC, l'equivalente nostrano dell'Achievement system.
Dite la verità: quando non c'è, vi manca!

TGMBOOK!

Salve, leggo la notizia di TGM su Facebook: scrivete che si può consultare l'archivio gratuitamente. Cosa bisogna fare per farlo? Da dove si accede? Bisogna registrarsi al forum? Saluti

Marco Castellani

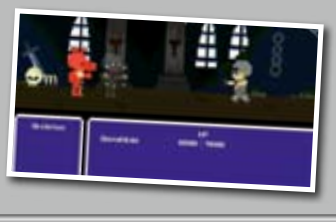
Molto semplice. Fila qui: apps.facebook.com/thegamesmachine, sfoglia e se ti piace ecco un'alternativa alla rivista cartacea.
L'archivio è limitato, però.

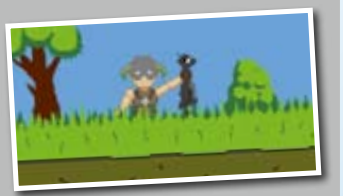
LEONARDO RENZI FACTS

La fuga con l'Imperiale è abbastanza legnosa, l'AI non è proprio un capolavoro, ma, insomma, all'inizio ho sorvolato.

CON QUALCHE BIT IN MENO

Vi state spaccando le mascelle su Skyrim? Io no e in ogni caso mi sono rifatto gli occhi con questo trailer che vi farà saltare i cardini della dentatura. No, dai, fa giusto un'immensa tenerezza. E, intanto che ci siamo, ditemi quali sono le due citazioni in foto.
tinyurl.com/skybit





AVVERTENZE D'USO

Cosa non fa un buon insulto! È bastato l'improperio inviato per mail da Mirko al momento giusto ed ecco che, con uno scatto fulmineo (degno peraltro di un recensore d'altre epoche), ho partorito questa TGM Mail. Che mi manca, allora? Ma le avvertenze, naturalmente. E le completo con gran gusto!

ALLMANUAL
A differenza di quello che potrebbe pensare quel malizioso di Mirko, trattasi di raffinata tecnica di giuoco cara a persona di altrettanto raffinato lignaggio (ludico).

DIVERTIMENTO
Qualcuno lo confina in adeguati tunnel; noi ci si limita a inseguirlo, ma la sensazione è che, in ogni caso, abbisogni di confini, per essere degustato (evitate di cercare il termine su Google immagini, se siete minorenni).

FACEBOOK
Idea che ha permesso a un giovinastro di fare un mucchio di soldi. Ma poi, alla fine, che ci frega?

HARDCORE
Curiosamente assonante con un paesello addivenuto alla fama per altre ragioni, questo termine non è solo duro, ma anche duro a morire. Alla faccia di Bruce Willis in canotta verde.

INDIFFERENZA
Preoccupante attitudine che, a detta del nostro Leonardo (vedasi voce seguente), un certo titolozzo parrebbe denunciare nei confronti dell'affabile giocatore. Date una sbiarciata alla sua lettera e ditemi la vostra.

LEONARDORENZIFACTS
Fianco a fianco al tormentone scatenato dai #montifacts (idea di un mio caro amico), ecco solo per voi i pensieri del sempre interessante Leonardo, ormai assurto a inquilino fisso della mia casella (toccherà farti pagare l'affitto).

NATALE
Da quando una nota catena ha lasciato trapelare la propria lista di promozioni (e il tam tam sulla rete ha fatto il resto), per noi consumisti, schiavi del periodo natalizio, non c'è stata più pace.

SKYRIM
Vero protagonista di questa edizione della TGM Mail. Ma occhio alla patch 1.2!

XAM
Uomo in grado di tagliare il proprio tempo a fettine sottili sottili, da mescere poi con mille ingredienti di varia natura e specie. Il risultato è qui irriproducibile.

WINDOZ7
Ora, al di là dell'episodio raccontatoci da Azatoth, non posso non riconoscere che questa edizione sia un tantino più solida delle precedenti. Insomma, si sta meglio adesso, non quando si stava peggio.

TITANIC WORK!

C'è chi possiede una pazienza infinita (non io, ma mi piacerebbe) e si è messo a realizzare gli interni del Titanic utilizzando il CryEngine 3.
Il risultato lo potete gustare nel fimato che vi linko, in compagnia di un buon valzer viennese (questo mio entusiasmo spiegatevelo guardando la mia carta di identità).
tinyurl.com/titcry

I primi scontri mi son piaciuti: fendenti e parate funzionano bene. Poi io ho la sindrome del ladro meticoloso e su questo Bethesda mi soddisfa come pochi: c'è una caterva di roba da analizzare e mettere in saccoccia.
A Riverwood è iniziato il disincanto: le missioni secondarie sono carine, ma non incidono molto, si comincia subito con il recupera questo, portami quello, fai scazzare quell'altro, che non sono proprio il massimo della vita videoludica. Devo dirti che fino al 20 livello ero rapito, poi ho cominciato a stufarmi di girare come un cretino da una parte all'altra di Skyrim per recuperare soldi e ingredienti. La caterva di missioni secondarie alla fine sono per il 90% identiche, a parte alcune molto divertenti (come quella del dio daedra della turpitudine).
Quello che non mi torna sono l'enorme quantità di missioni secondarie tutte uguali fra loro e poco intrippanti, la trama principale che a volte perde di mordente (i barbagrigia sono abbastanza pietosi), le fazioni che sono poco delineate (tolta la gilda dei ladri e i compagni, che hanno un qualche carisma) e influiscono ben poco sulle dinamiche di gioco. Io, per esempio, ho aiutato gli Imperiali eppure giravo tranquillamente e svolgevo missioni anche per gli Jarl ribelli, così come ho ammazzato decine di Thalmor senza che i loro fratelli d'altri luoghi mi attaccassero o mi

CREDEVO CHE SKYRIM POTESSE REALIZZARE QUELLO CHE NEW VEGAS AVEVA FATTO INTRAVEDERE: UN UMANESIMO VIRTUALE, IN CUI TUO ALTER-EGO RISPONDE AI CODICI MORALI PROPRI DEL MONDO IN CUI SI TROVA A OPERARE E TI COSTRINGE A FARE SCELTE DECISIVE, SECONDO UN ASSE BENE-MALE SOLO PARZIALMENTE SOVRAPPONIBILE CON QUELLO DELLA VITA REALE
LEONARDO RENZI

schifassero, nonostante ci fosse una mandato di cattura sulla mia testa.
Rispetto a New Vegas, in alcuni punti Skyrim mi sembra un passo indietro; più che di libertà io parlerei di indifferenza e mancanza di applicazione del principio causa-effetto: è come se tutto fosse slegato e anonimo e tu potessi fare quello che vuoi più per il fatto che non ci sono conseguenze decisive per le tue azioni, che per la libertà di forgiare da te il tuo destino.
Forse mi aspettavo troppo, ma credevo che Skyrim potesse realizzare quello che New Vegas aveva fatto intravedere: un umanesimo virtuale, in cui tuo alter-ego risponde ai codici morali propri del mondo in cui si trova ad operare e ti costringe a fare scelte decisive, secondo un asse bene-male solo parzialmente sovrapponibile con quello della vita reale (ed è qui secondo me che Fallout ha aperto nuove e decisive strade).
Cosa ne dici? Concordi?

Forse ho mancato di fare una premessa. Io non ci sto giocando.
Sarà stato il 50 pollici a distanza ravvicinata, ma ho percepito immediatamente un senso di falso che mi ha lasciato con l'amaro in bocca.
L'intro è stata esaltante solo nei momenti di motion blur. Ma quelle texture mi hanno proprio rovinato le cose. A completare la mia brutta sensazione a pelle, i primi combattimenti, con gli avversari che non si stordiscono, mostrano di non avere alcun senso di stamina (arrivavo da Dark Souls, appunto, titolo in cui la barra di stamina è - giustamente - fondamentale) e in ultima analisi mi appaiono un po' troppo semplificati.
Ora, non voglio distruggere un titolo solo sulla base di un primo sguardo; vorrei anzi recuperare quel tilt che mi manca dai tempi di Morrowind.
Però i dettagli di cui mi fai parte vanno in direzione opposta a quello che è il mio modo di intendere il gioco di ruolo ma ancora prima un gioco.
Missioni secondarie? Vade retro!
Il mio tempo (ludico) è prezioso, voglio divertimento puro, voglio impegno.
A tal proposito sto maturando la convinzione che debba smetterla di cercare un buon racconto all'interno di un videogioco. Lo spazio delle storie è il romanzo, il racconto, ma anche il film. Nel videogioco dovrei cercare altro, forse proprio la commistione di questa sfida con un essere diverso da me stesso.

#RENZIFACTS PT. 2

Esiste una differenza decisiva fra narrazione e simulazione, il problema è che non siamo ancora riusciti a concettualizzarla, quindi a creare delle opere coerenti con questo nuovo modo di sentire e fruire l'arte. Ti do ragione: una trama (teoricamente) non sarebbe più necessaria al gioco, se il mondo virtuale in cui sono calato avesse proprie leggi e codici morali con una logica complessa ma ferrea come accade nella realtà.
Il problema è che questo non è ancora possibile, e non capisco se non lo è per deficit tecnologico o per mancanza di chiarezza teorica nei team di sviluppo. Parli di FIFA, e ti do ragione: stimola intelletto e mano soddisfacendole entrambe, senza bisogno di ricorrere ad artifici extra-ludici: è simulazione pura, in un senso molto più ampio di quello che intendono i programmatori che ne hanno scritto i codici.
Il problema è: questo modello potrebbe funzionare all'interno di un gioco di ruolo? Credo di no, perché il gioco di ruolo è per sua stessa genealogia storica un misto fra simulazione e narrazione, per questo mi interessa così tanto dal punto di vista concettuale. Il principio che tu enunci come discrimine "Il mio tempo (ludico) è prezioso, voglio divertimento puro, voglio impegno." è una rivoluzione copernicana della mentalità del gamer, se ne traiamo le estreme conseguenze, ossia: divertirsi non significa più prendersi una pausa dalla serietà della vita, ma ricrearsi, cioè prendere il proprio io e riforgiarlo, simulare un'altra esistenza con regole, tempi, luoghi e codici comunicativi diversi, e considerare questa simulazione una parte integrante della propria vita, abolendo il diaframma (assolutamente artificiale, per noi hardcore gamer) che separa i due termini.
Dimmi che ne pensi.

E qui, naturalmente, giro la cosa a voi.

AU REVOIR

Prima di prendere commiato, ne approfitto per riparare a una mancanza clamorosa. È giunto infatti il momento di rendere onore al merito di quella canaglia di DesmonD (al secolo David Buratto), il vero latore delle vaccate che avevo pescato in uno dei buchi neri della mia memoria per pubblicarle il mese scorso. Ignora che la prossima volta che lo sfiderò a FIFA gli spaccherò le ossa.

QUANDO LA VITA ERA METÀ (E SI POTEVANO MANGIARE ANCHE LE FRAGOLE)

Dai che un tuffo al cuore non ve lo leva nessuno. Ovvero: io giocherei volentieri un Half-Life 3, ma anche un Episodio 3, anche se ormai non ricordo più assolutamente una cippa (o quasi).
Tutti gli smemorati come il sottoscritto, possono sperare che il mod Black Mesa prima o poi si concluda (blackmesasource.com). Ma ho come la sensazione che finirà per uscire dopo i suddetti...
tinyurl.com/hlorigin

ADSO

A cura di: Adso adso@sprea.it

Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Stimato in redazione, il buon Luca si rivela prezioso da inseguire a ogni chiusura numero. E spesso anche oltre.

IMPEDIMENTI DIRIMENTI

Grazie all'appello anche un pelo patetico di qualche numero fa sul fatto che non mi si filava più nessuno ho ricevuto ben tre (3) email con complimenti, critiche e spunti. E mi si dice pure che pare io faccia apposta a scrivere in maniera forzatamente artefatta.

Due mesi fa, sul glorioso TGM n. 278 del novembre 2011, mi lamentavo anche un pelo pateticamente che nessuno oramai mi si filava più: dai parenti più stretti (mia moglie però sostiene che io e lei non siamo mica parenti, ma solo legati da un patto dal valore puramente civilistico) passando dagli amici più cari (tre in tutto. Dato il mio caratteraccio ho pochissimi Amici Veri che Ancora Mi Sopportano, ma la verità è che sono io che dopo un po' non sopporto più nessuno) fino ai lettori del forum e agli utilizzatori della forma epistolare elettronica, nessuno più mi degnava manco di un beh, ed erano pure spariti i detrattori (meno male che un tuffo sul forum di NGI me ne ha fatti ritrovare parecchi di questi, che con le loro mamme perennemente gravide non spariscono mai) sempre pronti a ripetermi quanto fossi inadatto nel ruolo di "columnist" con una intera pagina bene o male omonima tutta a disposizione del sottoscritto e assolutamente immeritata.
Ecco, grazie a quel pietoso appello ben tre (3) lettori hanno deciso di scrivermi e solo per questo motivo mi arrogo il diritto di citarli: un grazie a Loris Casagrandi, Narcotic & G@ttina ed infine BERTOCK.
Molti i complimenti, qualcheduno al limite del giulebboso, e qualche sparuta ma apprezzata critica, la più lunare tra le tutte è quella che sosterrebbe una sorta di mia ricerca di termini sempre più forzatamente ermetici tanto da voler rendere il testo prodotto financo artificioso.
Oddio, mi son sentito come Lorenzo (o, come dicevan tutti, Renzo) Tramaglino nel suo scambio di opinioni con Don Abbondio e gli impedimenti dirimenti che

facevano prorompere il giovane abitante del ramo di Lecco in: "Che vuol ch'io faccia del suo latinorum?"
Bon cosa volete che dica. Da un lato mi fa piacere pensare che chi legge si trovi d'improvviso con un punto di domanda giallo sulla testa come un NPC su WoW e corra immantinente a googolare l'impossibile, da un altro il fatto che mi piace rimarcare di essere dotato di una certa eloquenza nonostante io abbia fatto l'ITIS, ed infine la cosa non fa altro che ulteriormente accrescere il mio già enorme, quando non adiposo, ego che da tempo dà del tu a tutti gli Hut dell'universo ("Bo shuda!").
[+]Eccoci quindi all'Ultimo Atto della Saga Coreana. E stavolta è l'ultimo per davvero, giurin giuretta, visto che è facile farsi cullare dal dolce tepore di una coperta di Linus che mi ha fatto trovare argomenti mensili per quasi un anno ma è anche vero che lasciare la strada vecchia può e deve portare a nuove e inebrianti sfide (qui vorrei trasmettere un'immagine di me tremebondo e buttato sul pavimento in posizione fetale con occhi sgranati che ripete ad libitum "e ora cosa razzo scrivo il mese prossimo?") a partire già dal prossimo mese.
L'ultimo capitolo non può che essere dedicato al viaggio di ritorno e all'accoglienza da parte del nostro amato Paese dei successi (tutto sommato qualche medaglia si è presa) e del famoso "scippo" subito nell'oramai stantia cronaca della finale di FIFA.
Il possente Boeing 747 della olandese KLM era pronto ad accoglierci, e il sottoscritto si preparava a una pesante trasvolata di 10/11 ore sprofondato in uno scomodo dormiveglia coadiuvata da quei razzo di seggiolini degli aerei non pensati per chi ha festeggiato recentemente i "20 anni senza mai aver fatto attività fisica". Tuttavia, mi dicevo, gli olandesi sono tutti dei bei perticoni ma i sedili parevano usciti da una svendita da puffolandia. La situazione mi risultava ancora più tediosa visto il fatto che uno dei nostri "piccoli" (sia di statura, sia d'età) aveva vinto la lotteria di un posto nella Prima Classe Imperiale grazie alla magia dell'overbooking: il rapporto tra massa del giovine baciato dalla fortuna e dell'incredibile sedia super reclinabile in 7 ergonomiche posizioni era paragonabile a quella di un gattino su un divano a tre posti. Dopo una serrata trattativa fatta di malcelate minacce e qualche leziosa promessa (ma del tipo "ok, non dico ai tuoi che a Seoul tu….") riuscii ad ottenere l'ambito trono e sprofondai in un sonoro (nel senso del russare) sonno che allietò il viaggio di tutti i ricchi e privilegiati fruitori e delle biondissime maestranze.
Difficile fu poi rimanere attento durante la breve sosta all'aeroporto di Amsterdam: decisi di tenere avvinghiati i soli minorenni e lasciare gli altri alle loro scorribande, succeda quel che succeda con i cani poliziotto e i loro stupefacenti nasi al gate dell'aereo che ci avrebbe riportati a Milano.
All'atterraggio nel nostro Bel Paese ovviamente non mi aspettavo assolutamente scene di festa, comitati di bentornato e Stampa Tutta pronta e famelica di primizie dal Sol Levante. In effetti, andò come mi ero immaginato: a parte un nugolo di mamme ansiose come non mai di rivedere sani, salvi e integri i propri pargoli, ad accoglierci non ci fu nemmanco uno straccio di tricolore sventagliato, un gruppo di fan applaudenti o un flash che fosse uno.
Stanco e frustrato, mi diressi prontamente a casa per svenire nel lettone, non prima di essermi assicurato di aver spento la sveglia e staccato tutti i telefoni.
Destatomi non so quando, era tempo di lavorare di PR per comunicare alla nazione italica quanto successo. Non tanto per la questione della Finale Rubata (che oramai tutto sommato ci era scivolata di dosso), ma perché uno dei miei motti è da sempre "fare bene e fare sapere", ed era giusto e corretto sfruttare l'avvenimento per accrescere la fama del mondo del netgaming fra le genti e portare lustro alla mia allora società: NGI.
Nonostante una certa sottaciuta avversione da parte della stampa di settore (ToSo, lo so che ai tempi non eri praticamente ancora nato, ma la verità è questa: la stampa ludica italiana tutta ci si filò pochissimo; meno male che il mondo fiorente dei blog e dei nascenti siti videoludici ci supportò sia prima, sia durante sia dopo l'evento) che non ho seriamente mai compreso (a parte che ai tempi c'era ancora la "lotta" GMC vs TGM e gli uni pensavano ch'io fossi amico-amico degli altri e viceversa), la notizia-bomba delle "olimpiadi del videogioco" era serpeggiata tra le fila e poteva trovare spazio tra quegli scampoli di spazi che di solito vengono coperti da servizi sui 120 anni di quella tal vecchina o da servizi scientifici impegnati sul come difendersi dai fulmini durante un temporale (come vedi, in colpevole ritardo e con altri personaggi, ma abbiamo rimediato. Sìsì. ndToSo).
In realtà, una qualche curiosità riusci-

vamo a suscitarla in qualche media più "giovane" o in qualche programma televisivo che si occupava di tecnologia (gloria a T-Time e a Roberto Buffa!) ma, ahimè, non andava in onda sui grandi circuiti nazionali.
L'interesse poi, ruotava attorno alle solite cose: "Ci sono ragazze che giocano?" , "Quanto è il montepremi? Quanto avete vinto?". Durante un intervento radiofonico, ricordo che feci parecchia fatica a evitare di strangolare uno dei pomposi giornalisti che continuava a definirli "giochini" e voleva sapere quanti "bambini" avevano partecipato, ma tant'è.
Ricordo anche altre due cose, con calore: Champion, il vincitore "morale" della finale di FIFA, che aveva grandemente travisato l'importanza della sua impresa e ogni volta che gli telefonavo per invitarlo a questa o a quella trasmissione o ad avvisarlo che sarebbe stato contattato da un giornalista mi chiedeva sempre "ma mi pagano?". Giovane e inebriato dai 20.000 $ (che, come ebbi modo a dirgli, "non ti cambiano per nulla la vita ma una bella botta di goduria la danno") pensava di essere diventato il nuovo [nomedicalciatorefamosochéiodicalcionon sonulla] e si aspettava folle festanti e reggiseni scagliati verso la sua figura. Tra l'altro, venni a sapere che li "investì" tutti, subito, acquistando un macchinone, ma cosa ci volete fare.
Il secondo fervido ricordo fu un intervento presso la FNAC di Milano andato in onda sull'allora televisione musicale "gggiovane" Rete A – All Music, dove ci chiesero di portare una "donna videogiocatrice". Lì conobbi quella che, incontrata anni dopo, sarebbe diventata l' Adorata Madre delle mie Figlie. Guarda tu la vita. :) (ToSo, anche questo mese ho scritto più della Rikklomba?) (you got it! ndToSo).

EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini euforiaparadossa@sprea.it

E questo doveva essere l'anno prima della fine del mondo? Meglio i Maya, guarda...

Mettiamoci eleganti, per una volta. Signore e signori che lovvano l'Euforia Paradossa, benvenuti. Per prima cosa, vi siete accorti che questo 2011 è finito? Pazzesco, sembrava interminabile e invece, come cantava già nel 1978 il buon Freddie Mercury: "Spread your wings and fly away". E sottolineerei Spread. E allora via, allontaniamoci da un 2011 fatto di crisi economiche, tasse in aumento, tagli di qua e di là e prepariamoci a un 2012 tutto frizzi e lazzi. Come dite? Il 2012 è anche peggio? Beh, ma è una cosa temporanea... alla fine arriverà la catastrofe che tutte le teste porterà via. Non vi sembra un miglioramento? E con tutta questa gioia e speranza che il vostro Nikazzi vi augura ancora buona feste e un sereno inizio.

IL DUBBIO DEL MILLENNIO: ALBERO O PRESEPE?

Lo so, lo so, è stato difficile scegliere il dubbio del millennio. In lizza c'erano anche "mare o monti", "pari o dispari" e "cani o gatti". Poi, il periodo natalizio ha vinto su tutti gli altri. Per lasciare a voi la scelta tra queste forme di festeggiamento natalizio attingo a piene mani alla mia libreria di stupidimmagini e vi propongono un albero interamente costruito con i LEGO, gentile concessione di Londra e delle sue vittorianissime stazioni ferroviarie. Sul versante opposto dell'oceano atlantico, invece, nell'America più country, troviamo una splendida rappresentazione della natalità interamente costruita da salumi e carni da grill. C'è veramente l'imbarazzo della scelta, non sembra anche a voi?

A CANDLE IN THE NIGHT

Che natale sarebbe senza una bella immagine euforosa dedicata alle decorazioni più estreme e impensabili? Così, dopo i leggendari babbi natale nazisti, il Gesù bambino rapper e le palle di natale porta alcol, è arrivato il momento degli angioletti natalizi e priapistici. Notate l'eleganza dell'ornamento, l'espressione di stupore dei piccoli araldi natalizi... E poi dicono che gli angeli non hanno sesso!

PANDORI E PANETTOPE PER TUTTI!

Per chiudere questo anno di Euforia Paradossa con stile e benaugurante eleganza, vi propongo tre immagini tre dedicate all'argomento che completa il nostro angoletto di frizzi e lazzi: la bellezza in mostra delle nostre topomodelle. Non starò qui a commentare nel dettaglio queste immagini, se non per farvi notare come il rosso doni particolarmente alle curve, sia a quelle delle nostre addobbatissime roditrici sia a quelle decisamente meno attraenti di Pappone Natale.

BACKSTAGE

A cura di: Rikkomba, La Vivente rikkomba@gmail.com

LIBERI. MAGNETICI. INARRESTABILI.

Del perché i videogiochi sono monnezza, nonché eccellenti

Bentornati sulla pagina del Backstage, la rubrica giovane fuori e Kikko dentro. L'altra notte stavo chiedendomi se interagire in maniera più o meno pudica con una o più amiche avesse anche dei lati positivi, quando a un certo punto sono stato assalito da un articolo che si concludeva con: "Ehi amici, in fondo c'è soltanto in ballo il futuro del videogioco". Benché tali accadimenti possano sembrare il frutto di un patto con Satana, la Scienza può fornircene una spiegazione logica. Chi tra voi ha studiato un minimo si ricorderà senz'altro della Prima Legge di O'mbeni, meglio nota come "Principio di diffusione della stupidità nel vuoto", secondo la quale se ti trovi improvvisamente circondato da idioti è colpa tua. Senza parlare della Seconda Legge di O'Mbeni, nota a livello accademico come "Principio d'inerzia del rosico", i cui corollari illustrano la crescita esponenziale dell'amarezza in un periodo di tempo tendente a zero. Grazie a questi nobili contributi possiamo facilmente dedurre come non ci sia più speranza, ma come siamo arrivati a questo punto? Come antropologicamente accade, quando la Scienza non è d'aiuto l'unica soluzione è rivolgersi ai supereroi.
Gli anni '80 erano un periodo felice per Gli Incredibili X-Men: alla sceneggiatura c'era Claremont anziché la Defilippi, e il Carisma scorreva talmente potente nei protagonisti da saperli rendere Homo superior senza colpo ferire. Un evento in particolare avrebbe sancito la trascendenza degli uomini X da tanti pagliacci in costume: Fall of the Mutants. In Italia era il 1993, e il supervisore delle principali testate mutanti era da ormai un anno il buon Luca Scatasta. In occasione del climax della Caduta dei Mutanti, coincidente con la morte in diretta TV degli X-Men, LucaS riadattò il finale, spostandone le ultime due pagine dopo la storia successiva, "quasi" contemporanea. Quelle tavole contenevano la repentina resurrezione del gruppo per opera di Alan Davis, laddove l'episodio interposto s'intratteneva sulle conseguenze di un tale lutto. Questo riarrangiamento voleva ricreare la suspense vissuta dai fan americani, i quali avevano atteso un ulteriore mese per conoscere la conclusione della saga. Tale stratagemma, grazie alla potenza del "falso epilogo", aveva funzionato perfettamente nel creare l'effetto voluto; come conseguenza, Lettera X fu inondata di insulti per mesi, impedendo il ripetersi di un simile esperimento.
A parità di passione, il motivo di tali differenze di vedute è nell'interpretazione personale degli X-Men: per LucaS si trattava di storie fantastiche ed emozionanti; per tanti fan adirati, di fantastiche modelle di cellulosa.
Vent'anni dopo, di tanto carisma non è rimasto nemmeno tanto: nessun X-Man manca all'appello, ma è il Fumetto il mutante più straziato. Come il Wrestling o i Videogiochi stessi, una progressiva uterizzazione l'ha reso irriconoscibile a colpi d'accondiscendenza. A decenni di distanza, tali prodotti hanno del tutto fallito nel seguire il proprio pubblico, riducendosi a sordi grembi virtuali dove rifugiarsi nel tempo libero. Nel nostro caso, la curiosità deve essersi persa per strada: la meraviglia iniziale di infiniti mondi virtuali si è oggi ridotta ai preordini per Sniper 2. Per i filosofi che per anni si sono interrogati sulla maturazione del medium videoludico in seguito al progresso tecnologico, la risposta è Angry Birds: un'inconsistenza tale da portare la critica odierna a osannare porcate immonde come LIMBO, rigurgiti figli della pigrizia e della ruffianeria (mi dissocio dalla tua visione di LIMBO. Delinquente. ndToSo). Eppure, a parità di passione, è proprio il riconoscimento del Videogioco come Vaccata a costituirne l'Archè; è da questa consapevolezza che il nostro hobby può finalmente reclamare il valore che gli spetta. Migliaia di illustrazioni non basterebbero mai a convincere dei nostri argomenti un cieco: chiacchierando con un fan della "Fatal Verona" o della bamba in Corso Como, non saranno certo il metavideoludo kojimiano o il realismo di Modern Battle 2 a convincere della bontà dei viggì; come punto di partenza, sarebbe molto più efficace un singolo volantino in braille. Sonoro, grafica e narrazione sono ugualmente fuorvianti: i videogiochi sono prima di tutto passatempi interattivi dannatamente divertenti, come nessuna foto, libro o conferenza riuscirà mai a spiegare. È il passaggio da "il Videogioco è la summa dell'espressività artistica umana e tu non sai di cosa stai parlando" a "per essere una vaccata ti assicuro che non è niente male" la chiave del recinto.
Il futuro del videogioco? Esplosioni colorate alla moda.

Nel prossimo numero

Serious Sam 3: BFE

Sam è ancora il giovinastro capace di sbaragliare tonnellate di nemici? Scopriamolo insieme!

Il numero di Febbraio sarà in edicola il 24 di gennaio!

Inoltre, sul prossimo numero...

...trovi anche:

R6: Patriots

Il **Team Rainbow** si prepara a tornare in azione. Non è il caso di farli arrabbiare!

Trine 2

Tre personaggi, della fisica e bei colori: non serve altro, per fare un buon gioco!

Flatout 3

Caos e distruzione nel nuovo, inatteso capitolo di Flatout! Infilate le chiavi nel cruscotto!

www.gamesvillage.it
Mensile – 3,99 euro

Direttore Responsabile:
Luca Sprea – direttore@tgmonline.it

Direttore Editoriale:
Stefano Spagnolo

Redazione:
redazione@tgmonline.it
Davide Tosini (Responsabile di redazione)
Mirko Marangon
Ivan Conte
Nicolò Digiuni (impaginazione)
Marina Albertarelli (segreteria)

Hanno collaborato:
Luca Cassia, Paolo Besser, Paolo Davide Lumia, Massimo Nichini, Massimo Svanoni, Mario Baccigalupi, Roberto Turrini

Digital Media Coordinator:
Massimo Allievi

Pubblicità:
Stefano Lisi – stefanolisi@sprea.it – 335.62.87.272
Luigi De Re – luigidere@sprea.it – 339.45.46.500

Abbonamenti:
Si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo: **www.abbonamenti.it/tgmonline** oppure **abbonamenti@sprea.it**; puoi anche abbonarti via fax 030-3198412, per telefono 199 111 999 dal lunedì al venerdì, dalle ore 8,30 alle ore 18,30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore. Per chi volesse abbonarsi dall'estero +39 041 5099049.

Arretrati:
Si acquistano on-line all'indirizzo: **www.tgmonline.it/arretrati**
Per informazioni o richieste: **arretrati@tgmonline.it**
oppure al fax 02.700537672

Stampa:
Arti Grafiche Boccia - Salerno

Carta:
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)
Tel. (+39) 02.92.43.21 – Fax (+39) 02.92.432.236
www.sprea.it
info@sprea.it

Consiglio d'amministrazione:
Luca Sprea (Presidente),
Stefano Spagnolo (Vice Presidente – amministratore delegato),
Mario Sprea (consigliere)

Collegio Sindacale:
Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

Amministrazione:
Anna Nese – amministrazione@sprea.it

Foreign rights:
Gabriella Re – international@sprea.it

Marketing & pubblicità:
Walter Longo – marketing@sprea.it

Distributore per l'Italia e per l'Estero:
Press-Di Distribuzione Stampa e Multimedia S.r.l.
20090 Segrate (MI)

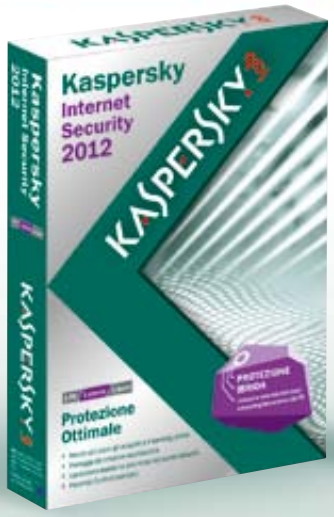
THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento postale – D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1, DCB Milano

Copyright Sprea Editori S.p.A.

La Sprea Editori è titolare esclusiva della testata The Games Machine e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

IBRIDO

PROTEZIONE IBRIDA



La nuova PROTEZIONE IBRIDA unisce la velocità del cloud computing alla potenza del tuo PC.

La protezione ibrida di Kaspersky Internet Security 2012 rappresenta il grado di protezione ottimale per tenere lontane le minacce provenienti da Internet.

Per saperne di più su come i prodotti Kaspersky possono proteggere in maniera affidabile ed efficace il tuo PC, visita il sito **www.kaspersky.it**

KASPERSKY lab

16
www.pegi.info

Il medioevo prende vita nel tuo computer

XIII Century: Death or Glory e Real Warfare: 1242 © 1C Company
sviluppato da Unicorn Games Studio. tutti i diritti riservati.

UNICORN

1C COMPANY

Grandi Battaglie Medievali

XIII Secolo

1242

Più di 30 battaglie basate su fatti storici

PERSONAGGI, BATTAGLIE E ARMAMENTO STORICO

INGHILTERRA, FRANCIA, CASTIGLIA... FINO A 25 REGNI ENTRANO IN COMBATTIMENTO

NEL TUO NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI PREFERITO A SOLI 9'95€

FX
FXINTERACTIVE.COM